

# DVD-vel PLAY!

2002/3. december Ár: 1494 Ft  
9 771588 931000 02003

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

## HITMAN2

Nyugdíjas bérgyilkos lelki békére vágyik, de a gonosz zsarolók arra kényszerítik, hogy megint halomra öljön pár statisztát

## PEDÁL OF HONOR

Lóerőkben nem lesz hiány: a **BURNOUT 2** és a **NFS: HOT PURSUITS** mindent megtesz a közúti forgalom káoszba döntése érdekében, a **COLIN McRAE RALLY 3**-ik körét futja a ralipályán, a **FERRARI F355 CHALLENGE** pedig nosztalgiautazásra hív

## BAJNOKOK LIGÁJA

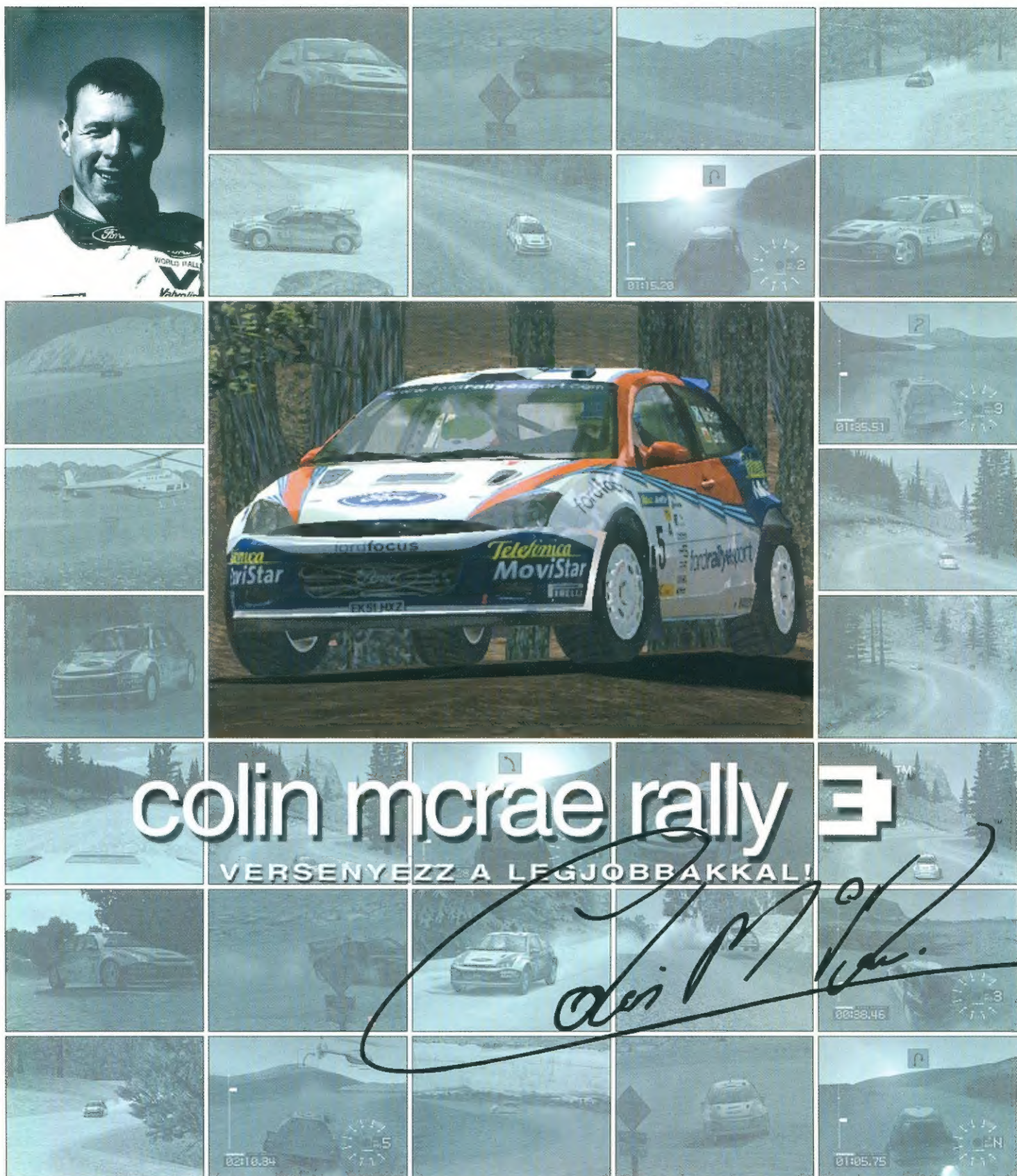
A **FIFA 2003** mellett a **TIF 2003** és a **PRO EVOLUTION SOCCER 2** is harcba száll az idei focik világbajnoki címéért

## 007 NIGHTFIRE

Ismét akcióban a világalomra törő örültek és a női erény legnagyobb ellensége, a jóképű Bondita

SUPER MARIO SUNSHINE (GC) RUN LIKE HELL (PS2) TIMESPLITTERS 2 (PS2/GC/XBOX)






Magyarországon forgalmazza:

**automex**  
MULTIMÉDIA

Keressd a nagyáruházakban és viszonteladóknál  
vagy a [www.automex.hu](http://www.automex.hu) weboldalon, ahol további  
szoftverek között is válogathatsz!  
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,  
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799  
Web: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - Email: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

**Codemasters** 

GENIUS AT PLAY™

PlayStation 2 XBOX

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Minden jog fenntartva. A Codemasters logó a Codemasters bejegyzett védjegyei és tulajdona. A colin mcrae rally 3.0 és a GENIUS AT PLAY a Codemasters védjegyei. Colin McRae és a Colin McRae aláírás Colin McRae bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva.



**MULTI  
PLAY!**

## NAGY HELLO MEGINT!



**N**a, ilyenkor igazán kellemes konzolos játékokról írni, amikor a kiadónál beindul a karácsonyi nagyszexon! Az ember azt se tudja, hogy melyik remek játékhoz kapjon, szóval nyilván a végén a fejéhez fog, mert valamit kifelejtett... (Persze, ez legyen a legnagyobb bajunk!) Mivel kicsit átalakítottuk az újság szerkezetét, most azért szerencsére sokkal több hely jutott a játékteszteknek, sőt a Technika óra keretében még néhány kutyut is szügyre tudtunk vételezni. Ez egyébként a jövőben is feltett szándékunk, hogy megrohamozunk egy-egy boltot, és az ott kapható eszközöket mondvcascinált okokkal magunkkal hurcoljuk, hogy tönkre... alaposan leteszteljük. Itt nem is igazán az újdonságok bemutatására akarunk törekedni, hanem inkább a különféle, hazai kereskedelmi forgalomban kapható ketyereket, illetve azok hasznosságát akarjuk vizsgálni. Ami persze nem zárja ki, hogy egy szép napon Vári Zoli táncszőnyeggel tesztelje a Space Channel 5 második részét, PS2-hez csatlakozó virtuális horgászbottal fárasszuk a sügéreket és az elgyötört olvasót – ha pedig a Sega-féle kutyasétáltató programhoz mellélt pórázt húzogathatnánk, az tényleg maga lenne a földi gyönyörök kertje...!

A jó és a rossz hírről nyilván már akkor értesültél, amikor az újságostól legújabb írományunkat kérvényezted. A rossz ugyebár az ár... Hát, sajnos ezt az apró kis változtatást kénytelenek voltunk a jó hír érdekében megtenni. Tudjuk, hogy nem lopjátok a pénzeteket, de ennél olcsóbban már tényleg nem tudtuk összehozni a dolgot, és jelenleg messze mi vagyunk a legolcsóbb, DVD-vel megjelenő magazin a magyar piacon (bár ha forintban számolunk, akkor talán a világon is). Nézzük inkább a jó hírt, nevezetesen azt a kis kerek korongot, amit melléltünk. Mivel illet még soha nem csináltunk, talán még nem teljesen kiforrott a dolog, így tehát eszmecsere céljából vázolnánk jövőbeni elképzeléseinket azon átokfutásról, amit a DVD-n szándékozunk elkövetni (sőt már el is kezdtük!). Mindenekelőtt: demólemezt, játszható játékokkal nem tudunk melléketként megjelentetni. A PS2 formátuma a Sony tulajdona, és a demólemez kiadásának jogát a hivatalos PS2-magazinoknak tartják fenn (és bár hatalmasak vagyunk és szépek, nem igazán várható, hogy a jövő hónapban ez az álláspontjuk alapjaiban megváltozna), csak Xbox-osat csinálni pedig multiplatform újságként öleg eszemment ötletnek tűnik. Így tehát maradunk a DVD-Videó formátumnál, amelyet vidáman olvas a PS2, az Xbox (DVD-kittel), az asztali DVD-lejátszók és a DVD-meghajtóval rendelkező PC-k is. (A GameCube-bal nem igazán tudunk mit kezdeni, ami persze nem jelenti azt, hogy ne szorítanánk helyet a korongon a Kockás játékoknak. Csak van a közelben már valaki, akinél valamin le lehet játszani!) A jelenlegi felépítés lenne az alapvető elképzelésünk. A Hírek részben a nyomtatott verzió hasonló rovatából kimaradt képeket szeretnénk megmutatni – sőt esetleg olyanokat is, amik nem maradtak ki, de azért kicsit másként fest a dolog a tévén, mint bélyeg nagyságban. A Trailerek között lesznek a megjelenésre váró játékokból előzetesen kiadott videók, lehetőség szerint azokról a játékokról, amelyekről előzetest is írunk. (Hát ez a törekvés most ugyan csak nyomokban fedezhető fel, de azért majd igyekszünk összehangolni ezt a két részt.) A Tesztek rovat neve nyilván magáért beszél. Első nekifutásból szerettünk volna minden egyes tesztelt játékról videót is közölni, de aztán erről több okból is letettünk, többek között azért is, mert ehhez két duplarétegű DVD-re lett volna szükség. Így tehát maradt az a kompromisszum, hogy csak a kiemelt játékokkal foglalkozunk videó-formában is. A Tippek menüpont jelenleg üzemen kívül tartózkodik, mert teli vagyunk, mint a déli busz, de itt a jövőben (mondjuk februártól) majd a játékok végigjátszásához kellemesen jövő videókat szeretnénk állomásoztatni. Talán első ránézésre nem tűnik kimondottan szerencsés húzásnak a Cheat-rovatunk DVD-re történő átpakolásának, de – tekintve, hogy az ember általában EGY konkrét csalást keres – még mindig sokkal egészségesebb megoldásnak tűnt, mint a nyomtatott formából feláldozni hat-nyolc oldalt a tesztek rovására. Az Extra menüpont pedig remek kis tárháza lesz azoknak a kellemes kis filmeknek, amelyek a többi menüpont alá nem igazán sorolhatók be. (Mondjuk a BMX XXX-trailer talán nem egészen oda illik – de szerintünk ezt a fejlesztő és a kiadó sem gondolta egészen komolyan...) Az elképzeléseink természetesen távolról sincsenek kőbe vésve, így tehát nagyon üdvös lenne, ha elmondanátok véleményeteket, ötleteiteket jelenlegi megjelenési formánkkal kapcsolatban, mert a mi célunk is az, hogy olyan lapot készítsünk, ami tetszik nektek. Az ezirányú csevelő folyamatossá tétele érdekében jövő hónaptól valószínűleg lesz levelezési rovat, internettel rendelkezők pedig a [www.multiplay.hu](http://www.multiplay.hu) címen levő honlapunk fórumának használatával ügyesen lemondhatnak a Magyar Posta szolgáltatásairól.

Mmmm, mi van még? Ja, igen. Van egy pár felesleges konzolunk, amiktől szeretnénk záros határidőn belül megszabadulni. Ha valakinek szüksége lenne PS2-re, Xboxra vagy GameCube-ra a karácsonyfa alatt, akkor több módszerrel is szert tehet rájuk: itt van például az előfizetés roppant bölcs lehetősége (így a pénzéhes hírlapterjesztőket kiküszöbölve ugyanannyiba kerülünk DVD-vel, mint előző számaink az újságosnál, DVD nélkül), továbbá november végén rendezünk a számotokra egy barátságos kis játéknapot, PS2-, Xbox- és GameCube-bajnokságokkal, ahol a győztesek szintén beljebb lesznek egy-egy konzollal. Részletek valahol hátul, az eredeti terv szerint úgy a 95. oldal környékén. (Valahol ott lesz a Sony-csapat ismerkedő kérdőíve is, amelyet az előző számunkban, a telefonban, e-mailben és minden lehetséges kommunikációs csatornán ígértünk.) Csók:

*Multiplay!-csapat*



# Hírek

## Trailerek

..... Devil May Cray 2 (PS2)  
 ..... Resident Evil 0 (GC)  
 ..... Starcraft: Ghost (PS2, Xbox, GC)  
 .... Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2)  
 ..... Breath of Fire 5 (PS2)  
 ..... Legend of Zelda (GC)  
 ..... Malice (PS2, Xbox)  
 ..... Red Dead Revolver (PS2)  
 ..... Star Fox Adventures (GC)  
 ..... Spyro: Enter the Dragonfly (PS2)  
 ..... Starsky & Hutch (PS2)  
 .... James Cameron's Dark Angel (PS2, Xbox)  
 ..... Die Hard: Vendetta (GC)  
 ..... Ghost Master (PS2, Xbox)  
 ..... Vexx (PS2, Xbox, GC)  
 ..... Def Jam Vendetta (PS2, GC)  
 ..... Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)  
 ..... Indiana Jones (PS2, Xbox)

## Tesztek

..... James Bond 007: Nightfire (PS2)  
 ..... Super Mario Sunshine (GC)  
 ..... Hitman 2 - Silent Assassin (PS2)  
 ..... Colin McRae Rally 3.0 (PS2)  
 .... Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2, Xbox)

## Cheatek

..... PS2 - Xbox - GC

## Extra

..... Need for Speed: Hot Pursuit 2-interjú  
 ..... Sony év végi válogatás  
 ..... Electronic Arts év végi válogatás  
 ..... PS2-, és Xbox-reklámok  
 ..... BMX XXX-trailer



**James Bond Nightfire teszt**



**EA év végi válogatás**



**Sony év végi válogatás**



**NFS: Hot Pursuit 2 interjú**

### Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!) A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képmínőség romlik!
- Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képmínőség szintén romlott!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el meglepéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elküvetett hibákra gyanakodj - és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!

PS.: A TIPPEK menüpont jelenleg üzemben kívül van, tehát nem hiba, hogy a menüben nem tudsz átváltani rá. A logonkra viszont át tudsz...



# DVD Melléklet





# Tartalom

## 2002. December



**NFS Hot Pursuit 2 46**



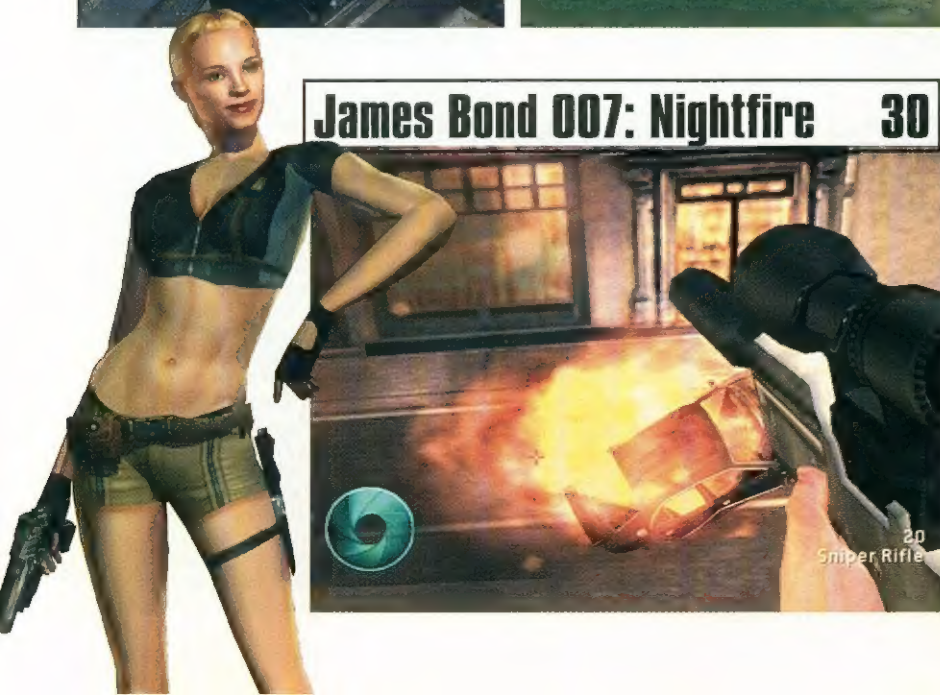
**Hitman 2 38**



**TIF 2003 61**



**James Bond 007: Nightfire 30**



## Hírek



6	Hírek
10	Made In Japan
12	Aktuális megjelenések
14	Toplisták
16	Technika óra
16	Online hírek
17	Action Replay 2
18	Van képünk hozzá!
19	Hasznos holmik

## Előzetesek



20	RTX Red Rock (PS2, GC)
22	Indiana Jones (PS2, Xbox)
24	The Sims (PS2)
26	Final Fantasy X-2 (PS2)
27	Apex (Xbox)
28	Ghost Master (PS2, Xbox)

## Tesztek



30	James Bond 007: Nightfire (PS2)
34	Super Mario Sunshine (GC)
38	Hitman 2 - Silent Assassin (PS2)
42	Burnout 2 - Point of Impact (PS2)
46	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2, Xbox)
49	Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox)
52	Ferrari F355 Challenge (PS2)
54	Run Like Hell (PS2)
58	Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
61	This Is Football 2003 (PS2)
64	Summoner 2 (PS2)
66	LotR: The Fellowship of the Ring (Xbox)
68	Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2, Xbox)
70	Kelly Slater's Pro Surfer (PS2, Xbox)
71	Transworld Snowboarding (Xbox)
72	Blinx: The Time Sweeper (Xbox)
74	TimeSplitters 2 (PS2, Xbox)
76	BloodRayne (PS2, Xbox, GC)
78	Doshin the Giant (GC)
82	Taz Wanted (PS2)
83	Egg Mania (PS2, GC)
84	Chase: Hollywood Stunt Driver (Xbox)
85	Gumball 3000 (PS2)
86	Frank Herbert's Dune (PS2)
87	Terminator: Dawn of Fate (PS2, Xbox)
88	Gungrave (PS2)
89	Robotech: Battlecry (PS2, Xbox)
90	X-Men: Next Dimension (PS2)

91	Game Boy kukcő
98	Reset








# HÍREK

 **ÚJDONSÁGOK**  **MADE IN JAPAN**  **MEGJELENÉSEK**  **TOPLISTÁK**

## KIDNINJA

**Kiadó: ? Fejlesztő: Asylum**

**Megjelenés: 2003. vége (PAL)**   

A Kid Ninja főszereplője, Jet Woo (ennyi erővel lehetne akár John Li is...) egy teljesen hétköznapi kisgyerek, aki imádja a harcművészeteket. Este, lefekvés után azonban minden megváltozik: ilyenkor Woo-n kiütözik ősi ninja-öröksége – és egy gyors átlöltözés után máris a tetőkön ugrál és harcol a gonosz DragonMaster és hadserege ellen. Küldetésében mindössze Kuma nevű alvómacijára számíthat, no meg a titkos tudományra, a nindzsucura. Minden teljesített szint után egy újabb képességgel gazdagodik, melyek az egyszerű kombóktól az állatformákba történő átalakulásig terjednek (pl. kaméleon, gepárd, imádkozó sáska – persze ilyenkor is ninja-ruhában rohangál). Utóbbiak igen fontosak lesznek, rengeteg helyen csak a megfelelő alakban lehet átjutni. A fejlesztők komoly sikert várnak a programtól (ez mondjuk még nem akkora meglepetés), olyannyira, hogy az alapján képregény, játéklíra és rajzfilmsorozat is készül (ez már viszont kifejezetten nagy bátorságra vall).



## CARTEL

**Kiadó: ? Fejlesztő: Cat Daddy Games**

**Megjelenés: 2003. vége (NTSC)** 

A sokak számára ismeretlen fejlesztőcsapat (eddig manager-játékokat gyártottak PC-re) egy kommandós-program készítésébe fogott – meghozza olyanba, amely szerintük forradalomhoz fog vezetni az akciójátékok piacán. Ígéretekből nincs hiány: kidolgozott háttértörténet (a Calistano nevű drokartell kell likvidálnunk, a helyszínek Floridától a dél-amerikai dzsungelkéig terjednek), realisztikus fegyverek, párját ritkító mesterséges intelligencia. Hogy ezekből mi valósul meg, azt egyelőre nem tudni – az viszont biztos, hogy osztott képernyőn vagy összekötött gépeken akár négyen is játszhatnak együtt kooperatív módban, egymás ellen pedig online mérkőzhetünk meg, legfeljebb nyolcan. A játék támogatja az internetes letöltéseket, így



újabb pályákkal, esetleg fegyverekkel lehetünk gazdagabbak. A Cartel elkészítéséhez egykori tengerészgyalogosok tanácsait is kikérték, hogy a négy fejezetből álló játék a lehető leghatékonyabb legyen. A grafika ugyan megfelel a beharangozott "minden eddiginél látványosabb"-nak – és végül is még van rá egy teljes évük, hogy csinosítsanak rajta.



# BENHUR

Kiadó/Fejlesztő: Microïds

Megjelenés: 2002. december 22. [PAL]

Bár a Circus Maximus (PS2, Xbox) nagyon nagyot bukott, ez nem tántorította el a Microïdsot, és bőszen készítik hasonló stílusú programjukat. Noha a címből mindenkinek a film ugrik be, ennek ellenére a francia kiadó semmiféle jogokat nem vásárolt (nem fogunk



összetelni Charlton Hestonnal). Helyette lesz 15 hősünk, még hozzá négyféle nációból (római, egyiptomi, görög, got): velük kell a 17 arénában bebizonyítanunk, hogy mi vagyunk a legjobb fogathajtók. A futamokon nyert pénzből új kocsikat, lovakat és kerekeket vehetünk, mindegyikből 21 különféle típus képezi a választékot. Verseny közben ügyelnünk kell a két lóerőnkre (a filmben mintha több pacit kötöttek volna a kocsik elé...), azaz nem szabad már rögtön az elején kihajtanunk a belüket, be kell osztani az erejüket. Eközben persze harcolnunk is kell, ebben pedig nemcsak a 26 külön-



féle fegyver illetve pajzs áll rendelkezésre, hanem az istenek jóindulataként 64 különböző varázslat is. Remélhetőleg a versenyzés hangulatos lesz, mert – a kiadó állításával szemben – a látottak alapján a grafika nem túl fényes.



# RESIDENT EVIL ONLINE

Kiadó/Fejlesztő: Capcom

Megjelenés: 2003. [NTSC]

Az első hivatalos bejelentés a RE Online-ról (Japánban: Network Biohazard) még 2000-ben született – igaz, akkor a Capcom még a Dreamcast-talajdonosokat akarta kényeztetni vele. A konzol korai halála miatt a projekt átkerült PS2-re, ám a modem késése miatt az igazi munka csak nemrégiben kezdődhetett el a programon. A játék a zombik által megszállt Raccoon Cityben zajlik, és nyolc karakter (három nő, öt férfi) vesz benne részt. Ebből négyet irányíthatnak a játékosok, a többiek a gép dirigálja. A hősök nem a S.T.A.R.S. tagjai, hanem civilek, mégis, mindegyik rendelkezik egy speciális képességgel. Egyikük a közelharcban profi, másikuk az elektromos rendszerekhez ért, a harmadik pedig számítógépek feltörésével foglalkozik. A program érdekessége, hogy a karakterek nem egy helyről, hanem a város különböző pontjairól indulnak, és első feladatuk egymást kell megtalálniuk. Később újból szétválhatnak, ami főként azért fontos, mert az egyes karaktereknek saját céljai vannak, és ezeket akár a többiek kárára is meg kell valósítaniuk.



## APRÓLÉK

■ Japánban néhány játéktérben már tesztelés alatt áll a Time Crisis 3 (Namco) és a Sega által készített Virtua Cop 3. Az előbbi várhatóan PS2-re, az utóbbi Xboxra fog kijönni.

■ Noha a Getaway csak december 11-én jelenik meg, a Sony máris világgá kürtölte, hogy már készül a kiegészítő lemez 12 új küldetéssel (az alapprogramban 24 lesz) és már a második rész előmunkálatai is zajlanak (ami körülbelül két évig fog készülni).



■ A Microsoft megállapodott a Micro Forte nevű ausztrál fejlesztőcsapattal egy xboxos online RPG elkészítésében. A Microsoft egy másik csapata, a nemrég felvásárolt Rare is fejleszt egy internetes szerepjátékot, egyes információk szerint Secret Garden címmel.

■ A Grand Theft Auto Vice City nagyon népszerű: megjelenésének napján a boltokba leszállított összes eladták (mintegy egymillió darabot).



■ A Namco közlése szerint az Ace Combat 5 2003 késő tavaszán kerül majd a japán boltokba. Először PS2-re jön ki, ám ezenfelül még legalább egy gépre megjelenik, erőteljes online lehetőségekkel. A cég azt is bejelentette, hogy a következő Ridge Racer címe nem Ridge Racer lesz... Ezt nem tudjuk mire vélni – mindenesetre a program jövő augusztusban jelenik meg, mindhárom platformra.

■ Az EU 149 millió eurós bírságot szabott ki a Nintendora, mert a kilencvenes évek közepétől nem megengedett eszközökkel tartották magasban egyes országokban a Game Boy (Color), illetve a hozzá tartozó játékok árát.

■ Az előző számunkban bemutatott Xenosaga fejlesztője, a Monolith Soft GC programozásában jártas embereket keres, egy új GameCube-os szerepjáték elkészítéséhez.

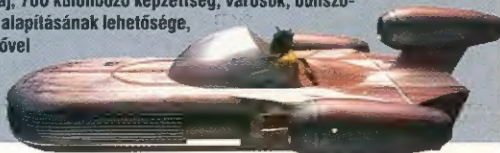
■ A Ubi Soft közölte, hogy montreali stúdiója gőzerővel dolgozik a Batman: Vengeance folytatásán, egyelőre Batman 2 alcímmel.

# STAR WARS GALAXIES

Kiadó: Activision Fejlesztő: Sony Online

Megjelenés: 2003. vége [NTSC]

Az eddig bejelentett konzolos online RPG-k közül a SW Galaxies tűnik a legérdekesebbnek (a FFXI ki tudja, mikor fog elérni hozzánk), és ráadásul nem is csak a világ szerelmeseinek, hanem minden szerepjáték-rajongónak. Egy elképesztő részletességgel kidolgozott világban – egyelőre nyolc bolygón – vándorolhatunk, és szinte bármit megtehetünk, amit csak akarunk. A játék a Birodalom Visszavág történeteinek idején kezdődik, mi pedig csatlakozhatunk a Birodalomhoz, vagy akár a Lázadókhöz – és megfelelő viselkedéssel (hűség és kemény munka) akár Darth Vaderrel vagy Luke-kal is találkozhatunk. A Boba Fett-fanok beállhatnak fejedásznak, személyesen Jabbának is dolgozhatnak – sőt akár mi, játékosok is kiűzhetünk vördijakat. A békésebb lelkek dolgozhatnak a farmokon és a megtermelt növényeket a városi boltokban eladhatják – mégpedig olyan üzletekben, amiket más játékosok üzemeltetnek! A kiválasztottak Jediivé válhatnak, sőt, az Erő sötét oldalára is ellátogathatnak. További részletek címszavakban: nyolc játszható faj, 700 különböző képzettség, városok, bűnszövetkezetek, droid-gyárak alapításának lehetősége, sőt egy későbbi kiegészítővel akár űrharc is. A képek egyelőre a PC-s verzióból származnak.





### APRÓLÉK

■ A szuperhősöket "tenyésztő" Marvel cég legutóbbi vállalati jelentésében megemlíti néhány eddig be nem jelentett programot, melyek az ő licenceik alapján készülnek. Ezek a következők: Captain America, The Cull, Nick Fury (mindhárom THQ), Elektra (Encore), és végül a Fantastic Four az Activisiontól.

■ A Nintendo amerikai szárnya hivatalosan is bejelentette, hogy készül a GameCube és a GBA utódja (pár hónappal ezelőtt Satoru Iwata, a cég elnöke még azt nyilatkozta, hogy a GC után valószínűleg kiszállnak a konzolyártásból, és csak játékokkal foglalkoznak).

■ A Microsoft sem volt rest, ők azt közölték, hogy következő gépük mindegyikén a PS3 rajta előtt fog piacra kerülni, ezúttal nem akarják a Sonyt előlőhöz juttatni.

■ Az ebben a számunkban bemutatott Hitman 2 a program parádés eladási adatai miatt jövő tavasszal megjelenik GameCube-ra is.



■ Az Xboxos Outlaw Golfhoz még idén megjelenik egy kiegészítő Christmas Disc címmel. Ebben pár új – karácsonyi hangulatú – pálya és versenyző kap helyet. A DVD-ért várhatóan nem kell fizetni, hanem a hivatalos Xbox-magazinnal lesz egybecsomagolva (de az is elképzelhető, hogy az Xbox Live-on keresztül letölthető lesz).



■ Bár még meg sem jelent, Ausztráliában máris betöltötték az Acclaim extrém-sport-játékát, a BMX XXX-et – méghozzá az erőszak és a prostitúció ábrázolása miatt. Ugyanakkor a hat legnagyobb amerikai áruházlánc is jelezte, nem hajlandók a polcaikon tárolni ilyen produktumokat. Pedig talán a pornó DVD-k mellett elért volna...



## CHICKEN SHOOT 2

Kiadó: Zuxxez Fejlesztő: ToonTRAXX

Megjelenés: 2003. tavasz (PAL) [PS2] [G] [X]

Előző számunkban teszteltük a Moorhen GBA-verzióját, és már meg is kaptuk a hirt a következő hasonló tyúkvadász programról. A Chicken Shoot 2-ben (német területen a gyönyörűen hangzó Digitale Hühnerjagd címre hallgat) pontosan egy tucatnyi pályát járhatunk be, és mindenhol a lehető legtöbb vadtyúkot kell lemeszárolniuk a rendelkezésre álló szűk időkeretben. Őt fegyver áll rendelkezésünkre: alaphoz pisztollyal vagyunk felfegyverezve, de később – speciális tikok lelovásával – szerezhethetünk például géppisztolyt és shotgun is. A játék sava-borsát a rengeteg titkos dolog adja, mindenhol legalább négy képernyőnyi területen vándorolva kereshetjük meg ezeket. Az ígéretek szerint minden verzióban lehetőségünk lesz az interneten keresztül való versengésre, ebből következően egy online ranglista is lesz. További érdekesség, hogy valószínűleg magyar nyelvű menü is választható lesz. Igaz, ez kevesebb szöveget jelent, mint jelen hírünk, mégis, ilyet még nem pipáltunk az újgenerációs gépeken!



## TOPSPIN

Kiadó: Microsoft

Fejlesztő: Power and Magic Development

Megjelenés: 2003. ősz (NTSC) [X]

A Microsoft első teniszprogramja megkísérli azt, ami még senkinek sem sikerült: le akarja taszítani a Virtua Tennist (avagy Sega Sports Tennist) a trónjáról. Ami a grafikai illeti, ez valószínűleg sikerülni is fog – ugyanis a Top Spin elképesztően néz ki, akár a játékosokat, akár a nézőket, akár a pályát vesszük szemügyre. Az igazi sztárok közül tizenhatan állnak rendelkezésünkre, mellettük 32 kitalált figurát, illetve egy elképesztően részletes karakter-készítőt raknak a programba. Utóbbi az online játéknál fog jól jönni, hiszen így ismerőseink játékosait már arról felismerhetjük. Egyedül játszva egy hosszú karrier-mód vár ránk, amelyből sajna kimaradtak a Virtua Tennisből ismerős minijátékok – kárpótlásként viszont jól hangzó újításokat vezetnek be. Új technikákat tanulhatunk különféle edzőktől, szponzorokat szerezhethetünk, és kihasználhatjuk a nézők lelkesedését (mivel látványosabban, bátrabban játszunk, annál nagyobb az ováció, és ezzel együtt nő az általunk elért teljesítmény is). A lehetőség végül is adott: most már minden azon múlik, hogy a játszhatóság milyen lesz (értsd: eléri-e a VT színvonalát?).



## DEF JAM VENDETTA

Kiadó: EA Fejlesztő: AKI és EA Canada

Megjelenés: 2003. eleje (NTSC) [PS2] [G]

A Shox után következő EA-Big játék a Def Jam Vendetta lesz, egy verekedős program a Def Jam rapkiadó sztárjainak aktív részvételével. Tizenkét híres-hírhedt rapper (pl. Method Man, DMX, Ludacris) mellett még körülbelül 35 kitalált figurához is szerencsénk lesz. Mindegyik karakter rengeteg egyedi kombóval és gúnyolódással rendelkezik a szokásos ütések-rúgások mellett – összességében mindegy 1500 mozdulatot adhatunk elő. A kitalált karakterek legtöbbje pankrátor, de boxolókat is választhatunk. Tíz pálya áll rendelkezésre a lepusztult kluboktól kezdve a hatalmas arénákig, ezekben egyszerre akár négyen is küzdhetünk (PS2-n ehhez multitap szükségeltetik). A kiadó nemcsak az arcokat biztosítja, hanem a zenét is – ráadásul nem csak megengedték a muzsikák felhasználását, de néhányan a játék kedvéért teljesen új számokat is írtak.





# THE LEGEND OF ZELDA

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo

Megjelenés: 2003. február [NTSC]

A Nintendo nagy triászának (Mario, Metroid, Zelda) utolsóként megjelenő tagjáról egyre újabb és újabb dolgok kerülnek napvilágra. Elsőként a történetről szólnánk, ami elég meglepő: kronológiailag ugyanis ez lesz Link első kalandja. A program elején a fiatal srác nagymamájaival és Arilla nevű húgával békésen éldegél egy kis szigeten. Az idill azonban rögtön megszakad, amint Arillát elrabolja egy hatalmas madár – Link eldönti, hogy megkeresi és visszahozza. A játékmenet emlékeztet az N64-es változatokra: itt is egy 3D-s terepen kell mászkálni, és karddal vagdálni az ellent. Újítás, hogy a legyőzött ellenfelek fegyvereit is használhatjuk, sőt néhol csak így juthatunk tovább (például egy erős faajtót csak az öröktől elvett csatabárdal lehet betörni). Link nyakában egy mágikus nyaklánc lóg, amely beépített segítségként szolgál – valahogy úgy, mint a kis tündér, Navi az Ocarina of Time-ban. A főellenfelek legyőzésével szerezhetünk új, speciális kard-támadásokat, a szigetek között pedig egy kis hajóval utazhatunk – sőt, utóbbival részt vehetünk még egy kis rúplagyűjtögetős minijátékban is.



# ICE NINE

Kiadó/Fejlesztő: BAM!

Megjelenés: 2003. június [NTSC]

Az Ice Nine-t valójában a jövőre elkészülő új Al Pacino-film, a The Recruit alapján fejlesztik – legálábbis ez volt a terv. Ebben Pacino egy veterán CIA-tisztet alakít, aki egy fiatal tanítványával együtt nyomoz egy áruló után (persze semmi nem az, aminek látszik, blablabla...). Ezzel szemben a játékban egy háromfős kommandót kell vezényelnünk egy Ice Nine nevű megbokrosodott superszuperhőz ellen. Hogy miért költöttek súlyos summákat egy olyan licenc megvételére, amit végül szinte nem is használnak fel, azt valószínűleg sosem fogjuk megtudni – mindenesetre a játék ettől még lehet jó. Természetesen rengeteg szuper-kütyüt vehetünk be, az éjjel-látótól az altatógránátig, bár hogy ki ellen, azt nem sikerült megtudnunk – a számítógépet nyilván nem elaltatnunk kell...



## APRÓLÉK

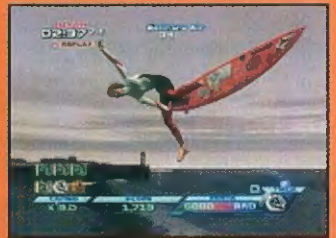
■ A Microsoft tovább csúsztotta a Brute Force-ot – a jelenlegi ütemezés szerint csak áprilisban jön ki. Remélhetőleg az időt arra fogják használni, hogy az online játékot is beépítsék.



■ A Titus tovább nyomul: részvényfelvásárlásokkal a Virgin Interactive-nek már 100%-os, az Interplay-nek pedig 72.5%-os tulajdonosa lett.

■ A Croteam egyik fejele egy interjúban elárulta, hogy jövőre GameCubera is kijön egy Serious Sam-játék (az Xbox-változatról októberi számunkban olvashatsz a hírek között).

■ Az Infogrames jövő tavasszal adja ki a korábban Xboxra és PS2-re megjelent TransWorld Surf-öt GameCube-ra, Next Wave címmel. A programban lesz egy új pálya, néhány új – kitálat – karakter és pár löbbijátékos-mód.



■ Az előző számunkban bemutatott The Lord of the Rings: The Two Towers még idén megjelenik Xboxra és GC-re is, mindenmő változtatás nélkül.

■ Egy 27 éves tajvani fiatalember elhunyt egy internet-caféban, mert 32 órán keresztül – felállás, vékezés és ivás nélkül – egyhuzamban játszott.

■ A kiadó – CDV – elhalasztotta az Xboxos akciójáték, a Breed megjelenését jövő év elejére.



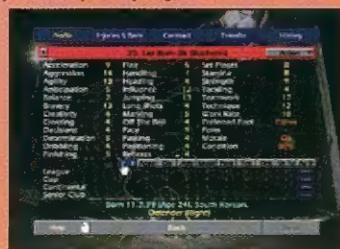
■ A Microsoft megegyezett a Budweiser sörgyárral, hogy a kocsmákban, kihelyezett Xbox-állványokon a sörivók fél órát játszhatnak. A Nintendo a Heinekennel kötött hasonló megállapodást (Mi az, hogy fél óra?! Mindket tevékenységet hosszú napokon keresztül vállalnánk! – a szerk.)

# CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 02/03

Kiadó: Eidos Fejlesztő: Sports Interactive

Megjelenés: 2002. december [PAL]

Mivel az előző Championship Manager meglepően sikeres volt, az Eidos úgy döntött, hogy idén még egy kört mennek vele. Az okosan karácsony előttre időzített verzió több újítással rendelkezik. Ilyen például az új átigazolási rendszer, van egy pár ezer játékos, akik csak most kerültek bele a programba (így már 110.000 fölé emelkedett a számuk!), valamint néhány kisebb fontosságú liga – most már összesen 27 országban próbálhatunk meg bajnokot faragni a csapatunkból. A játék ezen felül nagyjából a régi (a nagy újításokra jövő nyárig, a CM 4 megjelenéséig még várni kell), bár a megszállottak biztos örülnek, hogy managerként sokkal több dologba szólhatnak bele, mint eddig. A játékosokat megműtethetjük, beleszólhatunk a sponzorálásukba és akár össze is balhézhathatunk más csapatokkal. Annak viszont gondolom kevesebben örülnek, hogy a játékosok visszafutogathatnak – sőt, ha hetente küldjük őket szike alá, akár a szerződésüket is felbontják a pimaszok!







# MADE IN JAPAN

## SPACERAIDERS

FEJLESZTŐ/KIADÓ: TAITO


MEGJELENÉS: 2002.12.19.  2003.01.09 

A Japánban régi versenyzőnek számító fejlesztőcég legújabb próbálkozása egy klasszikus akcióprogram, amolyan Gungrave-féle ámokfutás, habár ez nem cel-shading technikával készült. Az úrból furcsa külsejű szörnyek érkeznek a Földre, és némi gond forrása, hogy cseppet sem nevezhetőek barátságosnak. Az ellenük szövetkező kis csapatunkat három ember alkotja, és mindegyik más-más ok miatt akar bosszút állni az idegeneken. A 17 éves srác, Justin barátait, a 23 éves lány Ashley szerelmét, a 35 éves rendőrtiszt Naji pedig kollégáit veszítette el áldatlan ténykedésük jóvoltából (illetve: rosszvoltából). Justin átlagos képességekkel bír, Ashley nagyon gyors, Naji pedig – elképesztő döbbenetünkre – lassú, de erős lesz a harcban. Mindegyiküknek lesz speckó technikája és fegyvere is. Egyelőre két játék-módot jelentettek be: a Storyban magát a történetet játszhatjuk végig, a Survivalban pedig akár ketten is játszhatunk szimultán, habár itt – az egyjátékos módtól eltérően – elhalálozás esetén nem folytathatjuk a játékot elhunytunk szomorú színhelyétől. A grafika egész pofásan fest és a szörnyek is kellőképpen idéttlenek – erre pedig Japánban kifejezetten buknak a játékosok.



## MAKAISENKI DISGAIA

FEJLESZTŐ/KIADÓ: NIPPON SOFTWARE

MEGJELENÉS: 2002. tél, Japán 

A Nippon előző projectje a Japánban nagy sikereket elérő Mari de Jigsaw volt. Legújabb próbálkozásuk egy felettebb érdekes RPG-nek ígérkezik (pontosabban a meghatározás szerint „képregényszerű szimulációs szerepjáték”-nak). A sztori szerint hősünk, Rahrur, a Sötétség Hercege, és érdekes módon, feladata a Sötétség Birodalmának meghódítása, és ott minden ellenfél elpusztítása (már eleve érdekes, hogy ki lehet az, aki olyan gonosz, hogy a Sötétség Birodalmát is vissza kell tőle hódítani). Két társ is elkíséri őt kalandjában, akik mindketten passzolnak is hozzá: Etona, az ördögi hölgy, aki egy nősténydémon, továbbá Prin, aki viszont kissé szokatlan kaszt egy RPG-ben, ő ugyanis egy pingvin (de nyilván az ördögi fajtából!). Mindez kitűnő és elegendő bizonyíték arra, hogy a japán játéktervezők debilitásra való hajlama szinte kimeríthetetlen. A játékban fontos szerepet fog kapni egy ún. FCCS (Free Character Creation System) nevű karakter-szerkesztő rendszer, amellyel szájjunk szerint alakíthatjuk ki (és át) hadseregünk katonáit.

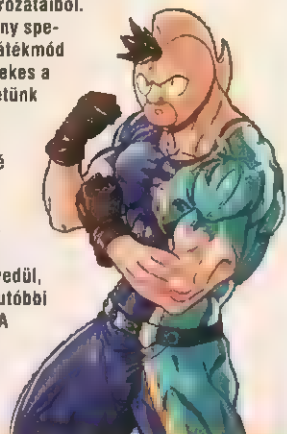




# KINNIKUMAN 2ND GENERATION

FEJLESZTŐ: SUNRISE KIADÓ: BANDAI  
MEGJELENÉS: 2001.11.12. Japán

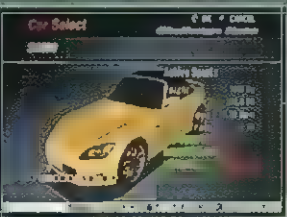
A megszállott manga-rajongók a Bandai név hallatán bizonyára felkapják a fejüket. A cég újdonsült programja egy cel-shading grafikával készülő időtlen pankrációs játék. A Kinniku Man 2-ben 16 játszható karakter szerepel, akik a rajongók számára már ismerősek lehetnek a Bandai Japánban futó anime-sorozataiból. Minden egyes pankrátornak lesz néhány speciális támadása és technikája. Négy játékmód szerepel a játékban, melyek közül érdekes a Medal Mode (ebben 400 érmet nyerhetünk meg és nézegethetünk kicsiny galériánkban), a sztori-mód (minden egyes figura történetével) talán már kevésbé meglepő. Bunyós játékokban megszokott a bajnokság, ami itt a Kinniku Man Olympics névre haligat, játszhatjuk tag-módban (azaz csapatban) is, valamint az egymás elleni meccs (egyedül, csapatban és Battle Royal-stílusban, utóbbi a „csak egy maradhat”-elvét követi). A játékoszerkesztő – mert természetesen az is van – érdekessége, hogy a memóriakártyára elmentett karaktereket cserélgethetjük a haverokkal.



# TOUGE-R

KIADÓ: BANDAI FEJLESZTŐ: SUNRISE  
MEGJELENÉS: 2001.11.12. Japán

Bizonyára a Touge nevű játékosok (a részletek semmi sem mond, ami nem is csoda, mert a Touge Max első és második része (PS) és az idén tavasszal megjelenő Touge Max 3 (PS2) ilyen néven csak a japán játékosokat boldogították (az egyik régebbi rész Peak Performance néven megjelent az USA-ban és Európában is). Az új rész immáron Xboxra jön. Egy Carrozzeria nevű karrier módban indulhatunk neki a játéknak, javarészt japán sportkocsikkal, többek között a Mitsubishi, a Nissan, a Honda, a Toyota és a Subaru modelljeivel. Mivel a játék elején ezekre meg nem lesz pénzünk, be kell érni egy használtautó-kereskedésből szerzett járgánnyal. A bejárható helyszínek tekintetében sem lesz túl sok változás, utcai pályákon kell a lehető legjobb helyezést elérnünk. A tucatnyi után nyert lövéssel az alkatrészboltban különféle kiegészítőket vásárolhatunk, ahol sport cipőfogók, ünnepelt motorok, lufik, speciális alvazak egész társaság vár ránk. A grafika a képek alapján nem tűnik túl szépnek, nem sokban különbözik a (majd egy éves) PS2-verziótól – és ez főként akkor szomorú, ha tudjuk, hogy az sem volt valami nagy durránás. A játék támogatja az Xboxhoz kiadott, Modena fantáziánévű versenykormányt is.



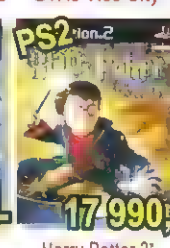
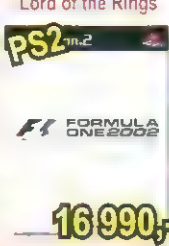
# CD CALAXIS

PLAYSTATION 2 / X-BOX / GAMECUBE GBA / PC JATEKOK ÉS KIEGESZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

## PLAYSTATION 2

Playstation 2 kiegészítők:  
Sony Playstation 2 gép 74 990  
Sony Memóriák 8 Mb.....12 990  
Sony Dual Shock 2 kontr. 9 990  
Sony DVD távirányító .....9 990  
Sony kormány.....24 990  
Saitek kiegészítők.....Hivj  
Sunflex kiegészítők.....Hivj  
PS2 játékok:

Aggressive Inline.....17 990  
Blade 2.....16 990  
Burnout 2 .....16 990  
Colin McRae Rally 3.....16 990  
Commandos 2 .....14 990  
Crash Bandicoot .....9 990  
Crazy Taxi .....8 990  
Dead Or Alive 2 .....8 990  
Deus Ex.....14 990  
Devil May Cry .....9 990  
Donald Duck Quack Atck. 9 990  
Drakan .....16 990  
F1 2002 .....17 990  
F1 Champ. Season 2000. 9 990  
Ferrari F355 Challenge...16 990  
FIFA 2001 .....9 990  
FIFA 2003\* .....17 990  
Final Fantasy X .....16 990  
Formula One 2001.....8 990  
Formula One 2002 .....16 990  
Freestyle .....17 990  
Getaway\* .....16 990  
Gran Turismo 3 .....8 990  
Gran Turismo C. 2002. 9 990  
Grandia 2 .....11 990  
Grand Theft Auto 3 .....17 990  
GTA 3 Vice City\* .....17 990  
Half-Life .....10 990  
Harry Potter 2\* .....17 990  
Hidden Invasion.....9 990  
Hitman 2 .....16 990  
ICO .....9 990  
JB 007 Agent Under Fire 17 990  
JB 007 Nightfire\* .....17 990  
Kessen .....9 990  
Knockout Kings 2002....17 990  
Lego Football Mania.....13 990  
Lego Racers 2 .....17 990  
Lord Of The Rings (EA) 17 990  
Lord Of The Rings (Viv)\* 16 990  
Mad Maestro.....11 990  
Madden 2003 .....17 990  
Mat Hoffman's BMX 2 .....15 990  
Meda of Honor Frontlin 16 990  
Moto GP 2 .....9 990  
NBA Live 2003\* .....17 990  
Need for Speed H.P. 2 17 990  
NH. 2003\* .....17 990  
No One Lives Forever....10 990  
Oni .....6 990  
Onimusha .....9 990  
Onimusha 2 .....17 990  
Prisoner of War.....14 990  
Quake 3 Revolution .....9 990  
Ratchet & Clank .....16 990  
Rayman Revolution .....8 990  
Resident Evil Code: V X 9 990  
Resident Evil Surv. 2. 17 990  
Shoxx .....17 990  
Silent Hill 2 .....17 990  
Sled Storm.....17 990  
Smash Court Tennis PT 16 990  
Smuggler's Run .....9 990  
Soldier of Fortune Gold 14 990  
Spider-Man - The Movie...15 990  
SSX .....9 990  
SSX Tricky .....17 990  
Star Trek: Elite Force.....14 990  
State Of Emergency.....14 990  
SW: Jedi Starfighter .....12 990  
SW: Starfighter .....7 990  
Tekken Tag Tournament. 8 990  
Tekken 4 .....17 990  
Thing .....16 990  
This Is Football 2002 .....8 990  
This Is Football 2003 ...16 990  
Time Crisis 2 + G-Con2. 24 990  
TimeSplitters .....6 990  
TimeSplitters 2 .....15 990  
TOCA Race Driver .....16 990



Tony Hawk's Pro Sk. 3 .....8 990  
Tony Hawk's Pro Sk. 4\* 17 990  
Turk Evolution .....16 990  
Unreal Tournament.....10 990  
Vampire Night+G-Con2. 24 990  
Virtua Fighter 4 .....16 990  
Wipeout Fusion .....16 990  
World Rally Champ. ....8 990  
World Rally Champ 2\* 16 990  
X Squad .....9 990  
Zorro .....10 990

## X-BOX

X-Box kiegészítők:  
Microsoft X-Box gép. 74 990  
MS Kontroller .....11 990  
MS DVD kiegészítő .....9 990  
MS Memóriaegység.....11 990  
Saitek kiegészítők.....Hivj  
Sunflex kiegészítők.....Hivj  
X-Box játékok:

Blade 2.....16 990  
Buffy - Vampire Slayer ..17 990  
Cel Damage .....17 990  
Colin McRae Rally 3.....17 990  
Commandos 2 .....14 990  
Dark Summit.....17 990  
Dead Or Alive 3 .....17 990  
F1 2002 .....17 990  
FIFA 2003\* .....17 990  
JB 007: Agent Under F...17 990  
Halo .....17 990  
Harry Potter 2\* .....17 990  
Hitman 2.....16 990  
Knockout Kings 2002 ....17 990  
Madden 2003 .....17 990  
Mat Hoffman's BMX 2 .....15 990  
Mike Tyson Boxing .....14 990  
NBA Inside Drive 2003...17 990  
NBA Live 2003\* .....17 990  
Need for Speed H.P. 2. 17 990  
NHL 2003 .....17 990  
Oddworld: Munch Od. ....17 990  
Prisoner Of War .....14 990  
Project Gotham Racing..17 990  
Rallysport Challenge. 17 990  
Shrek .....9 990  
Spiderman: The Movie ...16 990  
SSX Tricky .....17 990  
Timesplitters 2 .....15 990  
Thing\* .....16 990

## GAMECUBE

GameCube játékok:  
Cel Damage .....17 990  
F1 2002 .....17 990  
FIFA 2003 .....17 990  
Harry Potter 2\* .....17 990  
International S. Socc. 2 17 990  
JB 007: Agent Under F...17 990  
Luigi's Mansion.....17 990  
Madden 2003 .....17 990  
NBA Courtside .....17 990  
Need for Speed HP 2 .....17 990  
NHL 2003 .....17 990  
Pikmin .....17 990  
Resident Evil .....17 990  
SSX Tricky .....17 990  
Spiderman: The Movie ...16 990  
Super Smash Bros.....17 990  
U. Studio Theme Park A.17 990

## DVD FILM

Amelie csodálatos élete\* 5 990  
Gyuruk Ura .....6 490  
Gyuruk Ura 4 DVD-s .....9 990  
Gyuruk Ura diszcsomag 19 990  
Harry Potter .....5 990  
Jégkorszak\* .....6 990  
Mátrix (extra) .....5 490  
Macska-jaj .....4 990  
Men In Black 2\* .....Jön  
Nagy Lebowski.....3 990  
Ocean's Eleven .....5 990  
Pánikszoba .....6 990  
Pokember .....6 990  
Sólyom végveszélyben ..6 990  
Star Wars 2. Klonok tám 6 990  
Valami Amerika .....5 990

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. \*Jön



# MEGJELENÉSEK

EURÓPA, USA – 2002. NOVEMBER - DECEMBER



## NOVEMBER 22.

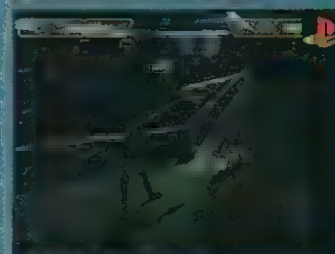
Virtua Tennis 2	22-Nov	Acclaim	★★★★
Tribes: Aerial Assault	22-Nov	Vivendi	★★★
Tony Hawk's Pro Skater 4	22-Nov	Activision	★★★★
Star Wars: Clone Wars	22-Nov	Activision	★★★
Drome Racers	22-Nov	Electronic Arts	★★
International Superstar Soccer	22-Nov	Konami	★★
Haven: Call of the King	22-Nov	Midway	★★★
Armada 2: Star Command	22-Nov	Metro 3D	★★★
Space Channel 5.2	29-Nov	Sony	★★★
World Rally Championship 2 Extreme	29-Nov	Sony	★★★★
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	★★★
Spyro: Enter the Dragonfly	29-Nov	Universal Interactive	★★
Run Like Hell	29-Nov	Titus	★★★★
NBA Live! 2003	29-Nov	Electronic Arts	★★★
Minority Report	29-Nov	Activision	★★★
Marvel vs Capcom 2	29-Nov	Capcom	★★
The Lord of the Rings: The Fellowship	29-Nov	Universal Interactive	★★
Jimmy Neutron Boy Genius	29-Nov	THQ	★★
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	★★★★
Dynasty Tactics	29-Nov	Koei	★★
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	★★★
Big Mutha Truckers	29-Nov	Empire	★★★
Tom Clancy's Ghost Recon	6-Dec	Ubi Soft	★★★★
Star Wars: Bounty Hunter	6-Dec	Activision	★★★
Gio Gio's Bizarre Adventure	6-Dec	Capcom	★★
Apa Escape 2	6-Dec	Sony	★★
Alpine Racer 3	6-Dec	Sony	★★
The Getaway	11-Dec	Sony	★★★★



James Bond 007: Nightfire



Marvel vs. Capcom 2



Run Like Hell



The Getaway



Tom Clancy's Ghost Recon



Gio Gio's Bizarre Adventure

## DECEMBER 6.

Unreal Championship	22-Nov	Infogrames	★★★★
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	22-Nov	Activision	★★★★
Rally Fusion: Race of Champions	22-Nov	Activision	★★★★
The Elder Scrolls III: Morrowind	22-Nov	Ubi Soft	★★★★
Armada 2: Star Command	22-Nov	Metro 3D	★★★
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	★★★
Tom Clancy's Splinter Cell	29-Nov	Ubi Soft	★★★★
Tom Clancy's Ghost Recon	29-Nov	Ubi Soft	★★★★
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	29-Nov	Codemasters	★★★★
NBA Live 2003	29-Nov	Electronic Arts	★★★
Minority Report	29-Nov	Activision	★★★
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	★★★★
Dynasty Warriors 3	29-Nov	Koei	★★★
Dead to Rights	29-Nov	Electronic Arts	★★★
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	★★★
Big Mutha Truckers	29-Nov	Empire	★★★
NBA Inside Drive 2003	6-Dec	Microsoft	★★★
Medal of Honor: Frontline	6-Dec	Electronic Arts	★★★★
Robotech: Battlecry	6-Dec	TDK	★★★



Tom Clancy's Splinter Cell



The Elder Scrolls III: Morrowind



Tom Clancy's Splinter Cell



The Elder Scrolls III: Morrowind





➔ Mario Party 4



➔ The Sum of All Fears



➔ WRC 2 Extreme



➔ Ape Escape 2



➔ Crimson Sea



➔ Total Immersion Racing

### RECELIK

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	22-Nov	Activision	*****
Star Fox Adventures	22-Nov	Nintendo	*****
Shox	22-Nov	Electronic Arts	**
Scooby Doo and the Night of 100 Frights	22-Nov	THQ	**
Rocky	22-Nov	Rage	*****
Reign of Fire	22-Nov	BAM!	***
Disney Sports Football	22-Nov	Konami	***
X-Men: Next Dimension	29-Nov	Activision	***
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	***
Tiger Woods PGA Tour 2003	29-Nov	Electronic Arts	*****
The Sum of all Fears	29-Nov	Ubi Soft	***
Star Wars: Bounty Hunter	29-Nov	Activision	***
Spyro: Enter the Dragonfly	29-Nov	Universal	**
Scorpion King: Rise Of The Akkadian	29-Nov	Universal	**
NBA Live 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Mystic Heroes	29-Nov	Koei	***
Minority Report	29-Nov	Activision	***
Mario Party 4	29-Nov	Nintendo	*****
Knockout Kings 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Jimmy Neutron Boy Genius	29-Nov	THQ	**
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	*****
Disney's Donald Duck as PK	29-Nov	Ubi Soft	**
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	***
Super Bust-a-Move 3000	6-Dec	Ubi Soft	*****
Medal of Honor: Frontline	6-Dec	Electronic Arts	*****
Rally Fusion: Race of Champions	27-Dec	Activision	*****

### USA PS2 MEGJELÉSEK

Whirl Tour	26-Nov	Crave	**
Cabela's Big Game Hunter	26-Nov	Activision	*
TOCA Race Driver	3-Dec	Codemasters	*****
Evolution Snowboarding PS2	3-Dec	Konami	***
Nickelodeon Party Blast PS2	3-Dec	Infogrames	*
Star Wars: The Clone Wars	3-Dec	Activision	***
E.T. - Return to the Green Planet	4-Dec	New Kid Co	*
Tom Clancy's Ghost Recon	4-Dec	Ubi Soft	*****
Total Immersion Racing	5-Dec	Empire	***
Mystic Heroes	15-Dec	Koei	***
Dragon Ball Z Budokai	17-Dec	Infogrames	*

### USA XBOX MEGJELÉSEK

Black Stone: Magic & Steel	26-Nov	Xicat	**
Pulse Racer	3-Dec	Jaleco	**
Whiteout	5-Dec	Konami	**
MX Superfly	10-Dec	THQ	***
Frogger Beyond	10-Dec	Konami	*
Total Immersion Racing	10-Dec	Empire	***
Capcom vs. SNK 2:EO	10-Dec	Capcom	**
NightCaster II: Equinox	10-Dec	Jaleco	**
Crimson Sea	15-Dec	Koei	*****

### USA GAMECUBE MEGJELÉSEK

Rugrats Royal Ransom	25-Nov	THQ	*
Street Hoops	26-Nov	Activision	**
Evolution Worlds	2-Dec	Ubi Soft	**
Legacy of Kain: Blood Omen 2	3-Dec	Eidos	*****
Dead to Rights	3-Dec	Namco	***
Star Wars: Bounty Hunter	4-Dec	Activision	*****
Frogger Beyond	5-Dec	Konami	**
Disney Sports Football	5-Dec	Konami	***
The Sum of All Fears	10-Dec	Ubi Soft	***
Dr. Muto	15-Dec	Midway	**
NHL 2K3	17-Dec	Sega	*****



➔ Star Wars: Bounty Hunter



➔ TOCA Race Driver



➔ Star Wars: Bounty Hunter




**USA – NOVEMBER**

1	<b>GTA3 Vice City</b> Take 2 – PS2
2	<b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b> Activision – PS2, GC, Xbox
3	<b>LotR - Two Towers</b> Electronic Arts – PS2
4	<b>NBA Live 2003</b> Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
5	<b>Hitman 2: Silent Assassin</b> Eidos – PS2, Xbox
6	<b>Kingdom Hearts</b> Square EA – PS2
7	<b>NFS: Hot Pursuit 2</b> Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
8	<b>TimeSplitters 2</b> Eidos – PS2, GC, Xbox
9	<b>Tekken 4</b> Namco – PS2
10	<b>Mario Party 4</b> Nintendo – GC


**JAPÁN – NOVEMBER**

1	<b>Torneko's Great Adventure 3</b> Enix – PS2
2	<b>One Piece Treasure Battle</b> Bandai – GC
3	<b>Final Fantasy I</b> Square EA – PSX
4	<b>Final Fantasy II</b> Square EA – PSX
5	<b>Kirby: Fountain of Dream</b> Nintendo – GBA
6	<b>Ultraman Fighting Evolution 2</b> Banpresto – PS2
7	<b>Final Fantasy I-II Premium Pack</b> Square EA – PSX
8	<b>Tales of the World</b> Namco – GBA
9	<b>MON Frontline</b> Electronic Arts – PS2
10	<b>Gundam Wing: The Battle</b> Bandai – PSX

# TOP

## **NAGY BRITANNIA**






	<b>FIFA FOOTBALL 2003</b> Electronic Arts – PS2, GC, Xbox	
	<b>PRO EVOLUTION SOCCER 2</b> Konami – PS2	
	<b>TIMESPLITTERS 2</b> Eidos – PS2, Xbox	
	<b>COLIN MCRAE RALLY 3</b> Codemasters – PS2, Xbox	
	<b>HITMAN 2: SILENT ASSASSIN</b> Eidos – PS2, Xbox	
	<b>GRAND THEFT AUTO 3</b> Take 2 – PS2	
	<b>MONSTERS INC. SCARE ISLAND</b> Disney – PS2	
	<b>CONFLICT: DESERT STORM</b> Sci – PS2, Xbox	
	<b>ETERNAL DARKNESS</b> Nintendo – GC	
	<b>BURNOUT 2: POINT OF IMPACT</b> Acclaim – PS2	
	<b>SUPER MARIO SUNSHINE</b> Nintendo – GC	
	<b>CRASH BANDICOOT</b> Universal – PS2, Xbox	
	<b>DANCING STAGE EUROMIX</b> Konami – PSX	
	<b>TONY HAWK 3</b> Activision – PS2, GC, Xbox	



# LISTÁK

## TOP 30 — NOVEMBER

	<b>15</b>	<b>GRAN TURISMO 3</b> Sony – PS2		<b>16</b>
	<b>17</b>	<b>SPIDER-MAN</b> Activision – PS2, GC, Xbox		<b>18</b>
	<b>19</b>	<b>MOH FRONTLINE</b> Electronic Arts – PS2		<b>20</b>
	<b>21</b>	<b>THIS IS FOOTBALL 2003</b> Sony – PS2		<b>22</b>
	<b>23</b>	<b>TERMINATOR: DAWN OF FATE</b> Infogrames – PS2, Xbox		<b>24</b>
	<b>25</b>	<b>SPYRO: YEAR OF THE DRAGON</b> Universal – PSX		<b>26</b>
	<b>27</b>	<b>STUNTMAN</b> Infogrames – PS2		<b>28</b>
	<b>29</b>	<b>SPIDER-MAN 2</b> Activision – PSX		<b>30</b>
		<b>MAX PAYNE</b> Take 2 – PS2, Xbox		

AUSZTRÁLIA — NOVEMBER	
	<b>1</b> <b>TOCA Race Driver</b> Codemasters – PS2
	<b>2</b> <b>FIFA Football 2003</b> Electronic Arts – PS2
	<b>3</b> <b>AFL Live 2003</b> Acclaim – Xbox
	<b>4</b> <b>NFS: Hot Pursuit 2</b> Electronic Arts – PS2
	<b>5</b> <b>TimeSplitters 2</b> Eidos – PS2
	<b>6</b> <b>Hitman 2: Silent Assassin</b> Eidos – PS2
	<b>7</b> <b>Colin McRae Rally 3</b> Codemasters – PS2
	<b>8</b> <b>Grand Theft Auto 3</b> Take 2 – PS2
	<b>9</b> <b>Super Mario Sunshine</b> Nintendo – GC
	<b>10</b> <b>Colin McRae Rally 3</b> Codemasters – Xbox

AZ AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTÁJA	
	<b>1</b> <b>Metroid Prime</b> Nintendo – GC
	<b>2</b> <b>WWE Smackdown!</b> THQ – PS2
	<b>3</b> <b>Xbox Live Starter Kit</b> Microsoft – Xbox
	<b>4</b> <b>Tom Clancy's Splinter Cell</b> Ubi Soft – Xbox
	<b>5</b> <b>James Bond 007: Nightfire</b> Electronic Arts – PS2
	<b>6</b> <b>Unreal Championship</b> Infogrames – Xbox
	<b>7</b> <b>The Legend of Zelda</b> Nintendo – GBA
	<b>8</b> <b>Metroid Fusion</b> Nintendo – GBA
	<b>9</b> <b>Resident Evil 8</b> Capcom – GC
	<b>10</b> <b>Star Wars: The Clone Wars</b> Activision – PS2



## ONLINE HÍREK

Az internetes játék már nem számít igazi újdonságnak a konzolok világában, hiszen a Sega ebben – is – úttörő szerepet vállalva, DC-n elindítva Sega Net szolgáltatását, ezt már pár éve lehetővé tette. A Sega Sports-sorozat, valamint a Phantasy Star Online sikerei megmutatták, hogy a konzoljátékosok is vágyanak erre az újításra, így nem meglepő, hogy mindhárom új gépen lehet már interneten keresztül játszani.

A három cég taktikája meglehetősen eltérő, a Nintendónál például meglehetősen ódzkodnak attól, hogy méretesebb összegeket költsenek online játékok fejlesztésére. Elkészítették a GC-hez kapcsolható modemet (mind dial-up, mind szélessávú modem létezik), és ettől kezdve a cégek fantáziájára bízta, hogy mit kezdenek ezzel. Egyelőre csak a Sega élt a lehetőséggel, ami elég jól be is jött: a GameCube-os PSO igazi sikernek számít a tengerentúlon.

A Sony és a Microsoft homlokegyenest eltérő tervekkel jelentkeztek, és egymásról megpróbálták minden rosszat elmondani, kölcsönösen diktátorságként (Sony a Mic-

rosoftra), illetve anarchiként (Microsoft a Sonyra) jellemezték a másik programját. Persze célszerű egy kívülállót meghallgatnunk, hogy jobban tudjunk tájékozódni – ezt a szerepet a Sega töltheti be, akik szinte egyedülként fejlesztnek PS2-re és Xboxra is online játékokat. Elmondásuk szerint a Sony biztosítja a fejlesztői környezetet, a hagyományos és a szélessávú elérést biztosító modemeket, viszont minden más a fejlesztők, kiadók vállán nyugszik. Ez főként azt jelenti, hogy nekik kell biztosítaniuk a szervereket (vagyis azokat a nagyteljesítményű számítógépeket, amelyek összekapcsolják egymással a játékosokat, és amelyeken a teljes adatforgalom áthalad), ami bizony cseppet sem olcsó mulatság. A Microsoft ezzel szemben a saját szerverein keresztül biztosítja a játékokat, tehát leveszi ezt a terhet a cégek nyakából, viszont pont ezért teljes uralmat gyakorolnak a rendszer felett – semmi olyan soha nem lesz letölthető/játszható az Xbox Live-on keresztül, amit a redmond-i cég nem engedélyezett. Ennek egyelőre pozitív és negatív eredményei vannak, például az EA nem különösebben hajlandó

ilyen körülmények között az Xbox Live-ot támogatni, viszont rengeteg olyan program is online-kompatibilis lesz, ami csak így – hogy a MS viseli a költségeket – történhetett meg (pl. ilyen a MotoGP Online, amit a kiadó THQ nem finanszírozott volna).

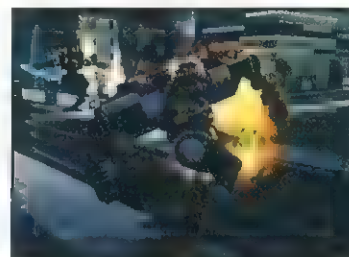
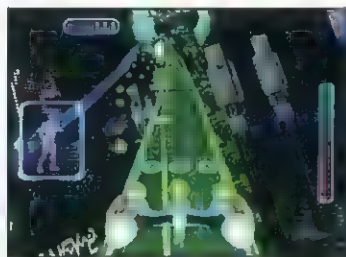
Persze ez mind szép dolog, de minket igazán az érdekel, hogy mi itt Magyarországon mikor játszhatunk neten keresztül konzoljainkkal. Szerencsére az ősz folyamán mindkét cég lerántotta a leplet európai terveiről, így ezekről most be tudunk számolni.

Legnagyobb dobberetünkre a Sony a sajtótájékoztatón kizárólag a szélessávú (az ADSL-t és az annál gyorsabb eléréseket soroljuk ide) modemjét, a Broadband Gaming Pack-et jelentette be, nagyon úgy néz ki, hogy Európában PS2-n csak ezen keresztül játszhatunk. Ez persze még Angliában vagy Németországban sincs igazán elterjedve, hát még nálunk – sajnos ezzel rengeteg embert zárnak ki a mókából (Xboxon ugye ez volt az alapkonceptió is, egyelőre nem tudni, hogy a Sony most miért hagyta el a lassabb eléréssel rendelkezőket).

A hivatalos dátum – jelenleg – a PS2

esetén 2003. tavasza, míg az Xbox Live esetében ez kissé precízebben van meghatározva: március 14-e, a konzol első születésnapja lesz a nagy nap. Ugyan hivatalosan mindkét gépen csak néhány országban indul be az online játék, de az azokról a területekről hozott modemekkel (PS2 esetén ez 70, az Xboxnál pedig 60 euró lesz – egy euró olyan 250 forint körül mozog) előreláthatólag minden további nélkül szállhatunk be a ringbe. Bár ilyesmiről nem szoktunk beszélni, de azért leszögeznénk, hogy neten keresztül kizárólag eredeti programokkal játszhatunk. Érdemes megjegyezni, hogy a PS2-es kezdő csomaghoz jár majd egy DVD tele kipróbálható demókkal, az Xboxoshoz pedig két teljes játék, a MotoGP Online és a Whacked! lesz csomagolva.

Természetesen amint közelebb ér a megjelenés időpontja, bővebben is foglalkozni fogunk a témával (például segítséget nyújtunk az elinduláshoz, összeszereléshez), de addig is lássuk az első online is játszható programokat, melyeket előreláthatólag 2003 nyaráig kipróbálhatunk – van köztük néhány frissen bejelentett is!



Cím	Platform	Kiadó	PAL megjelenés	Játékosok	
ATV OFFROAD FURY 2	PS2	Sony	2003. január	4	A legújabb homokjaro-szimulátor, valóságos fizikával
CRIMSON SKIES	Xbox	Microsoft	2003. május	1	Repülőgépek-szimulátor egy varázslatos világban
DESTRUCTION DERBY ONLINE	PS2	Sony	?	?	Roncsderbi – ennél többet mi sem tudunk róla
FREQUENCY 2	PS2	Sony	2003. március 14.	2	A DJ-szimulátor folytatása, ahol már ketten mixelhetünk
HARDWARE ONLINE ARENA	PS2	Sony	?	16	Sci-fi akciójáték rengeteg kipróbálható járművel
LAMBORGHINI	Xbox	EA	2003. tavasz	3	Nagysebességű autósverseny, ahol egymás kocsijait verhetjük
MECHASSAULT	Xbox	Microsoft	2002. november	8	Meches akciójáték, ahol minden egyes hazatérő szét lehet lőni
MIDTOWN MADNESS 3	Xbox	Microsoft	2003. május	2	Urban autósverseny különböző metropoliszokban
MOTOGP	Xbox	THQ	2003. március 14.	16	A fantasztikus motorverseny netes va tozata
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	Xbox	Activision	2003. március	2	A klasszikus világháborús FPS, a náciak mellett sok zombival
SOCOM: US NAVY SEALS	PS2	Sony	2003. tavasz	16	FPS, ahol a terroristák és a jöfűk küzdenek egymással
THIS IS FOOTBALL 2004	PS2	Sony	?	?	A focijáték következő verziója
TOM CLANCY'S GHOST RECON	Xbox	Ubi Soft	2002. november	16	Taktikai kommandós-játék, realisztikus fegyverekkel
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	PS2	Activision	2002. november	1	A legújabb skateboard-játék
TWISTED METAL: BLACK ONLINE	PS2	Sony	2003. tavasz	8	A tavalyi autos öröklet online verziója
UNREAL CHAMPIONSHIP	Xbox	Programás	2002. november	8	FPS, rengeteg új játékmodd és letölthető pályával
WHACKED!	Xbox	Microsoft	2003. március 14.	4	Super Smash Brothers-kópia
WRC ONLINE	PS2	Sony	?	?	A nagyszerű ralijáték neten is játszható változata





■ Action Replay 2

# SZÉGYEN A CSALÁS, DE HASZNOS!

A fair play szabályai szerint csalni nem illik, de kit érdekel a fair play, amikor már ötvenedszer halálunkra el ugyanott a kedvenc játékunkban, és már napok óta nem tudunk egyről a kettőre jutni. Jó, persze a játékosok kemény magja ötvenedszer. Sőt százötvenedszer is újrapróbálkozik, de ezzel a többség nem így van.

A csaláshoz kétféle módszer kínálkozik: az egyikre a fejlesztők szokatlan lehetőséget biztosítottak, a másikhoz viszont már nincs szükség a segítségükre.

Az első módszer az, ami tulajdonképpen a klasszikus „cheat” (vagyis csalás) fogalma alá tartozik. Például: „a főmenüben nyomd meg a Háromszög, Kör, Kör, Négyzet gombokat, és dangol!” – mondjuk minden pálya választhatóvá válik. Természetesen a Cheat-rovatunkban közölt ilyen típusú csalásokat nem azzal a módszerrel fedezzük fel, hogy borongós délutánokon egy karton sör társaságában leulunk nyomkodni a kontroller gombjait, aztán várjuk, hogy melyik kombinációra történik valami (mondjuk elméletileg így is lehet cheatet találni, de egy kis időbe telik) – az ilyen cheatek ugyanis már „gyárilag” benne vannak majdnem minden játék kódjában, mert maguk a fejlesztők építik bele. Ennek az oka igen egyszerű: a játékegyesítők egyik utolsó szakaszában, a béta-tesztelésben dolgozók munkáját könnyítik meg vele (itt tárgyal azokat a programhibákat, amik a fejlesztés alatt nem kerültek felszínre – vagy legalábbis itt keletkeztek, amivel egy csomó időt takaríthatnak meg. Például a fenti példánál maradva: ha van egy egyszerű gombkombináció, ami kinyitja mondjuk az összes szintet egy húszpályás játéknál (vagy örökleletet ad, vagy az összes fegyvert, vagy akármi), akkor mondjuk a tizenhetedik szintet tesztelőnek nem kell állandóan elkeremegnie a tizenhetedik szintig (vagy újakezdenie, amikor meghaltak, vagy megint összeszedgetniük az összes fegyvert, vagy akármi) – beütik a kódot, aztán sitty-sitty, már folytathatják is a munkát. Az ilyen tesztfunkciókat aztán megjelenés után kisebb-nagyobb idő elteltével nyilvánosságra is szokták hozni, ami aztán internetes honlapokon, szaklapokon oldalain, esetleg népszerűbb közírókban válnak. Így tehát hiába is kérték tőlünk ilyen jellegű cheateket egy adott játékhoz, ha ahhoz éppen a fejlesztők NEM ködtölték ezeket. Maximum a „borongós délután”-verzióhoz tudunk folyamodni, az eredményhez szükséges mennyiségű szabad délutánunk pedig csak akkor lesz, ha a karton sör/délután üzemanyagot valaki szponzorálja... Mint látjátok, lehetőség szerint természetesen igyekszünk közölni a legfrissebbeket.)

A másik módszer

sokkal egyszerűbb a konzolok ügyebár cél-számítógépek, tehát úgyis működnek, mint a számítógépek – ide-oda tologatják az adatokat, azaz tulajdonképpen egy programot futtatnak. Marpedig ha az ember tudja, hogy hol és hogyan kell ebben a programba belekontárkodnia ahhoz, hogy megváltoztassa a kinyitott szintek, az életek számát, vagy akármit tartalmazó adatokat, akkor már nyert ügye van. A „hol és hogyan” kérdésre adandó választ úgy szintén meg szokták adni jótett lelkek (habár ezek rendszerint már nem a fejlesztők), és hogy ezeket használni is tud, egy kiegészítő egységre van szükség, amit (a PS2-játékosok számára) itt Európában úgy hívnak, hogy Action Replay 2, USA-ban pedig úgy, hogy GameShark 2. (Óké, a csaláson kívül egyéb célokra is használható, de most ne térjünk el a témától!)

Gyanus előéletünkben már foglalkoztunk egyszer a témával, de mivel a hozzánk érkező levelek tanúsága szerint még nem egészen gömbölyű ennek a kutyának a használata, így most átvesszük a dolgot még egyszer. Az Action Replay-kártyának már a neve nem úkeletű dolog, hiszen már a Commodore 64-hez is éppúgy kapható volt hasonló célú eszköz, mint a Sega és a Nintendo konzoljaihoz, vagy PlayStationhoz – és abban is biztosak lehetünk, hogy a jövőben sem kell lemondanunk róla. Azért van bebiztosítva a sikere, mert az AR-kártya a lehető legpraktikusabban csatlakozik a játékegységhez (vagyis belekontárkodik a játékegység kódjába), és a kártya gyártójának mindent megtesznek a kedves vásárló érdekében: minden újabb játékhoz megkeresik a csalás lehetőségét, amit aztán szépen le is közölnek a weboldalukon.

A konzolok legújabb generációjánál a PS2-höz kapható AR2-kártyák terjedtek el rohamosan, de már a GameCube is kezd felzárkózni, hiszen ha minden igaz, akkor Mikulás me hozza a Kockához is a várva várt AR-kártyát. (Egyébként nemcsak csalni lehet vele, hanem régiófüggetlenné is teszi a gépet, azaz – NTSC kompatibilis TV-n – lehet majd játszani amerikai vagy japán import játékokkal. Figyelembe véve, hogy az európai kiadások gyakran hónapokat is kesnek (lásd Resident Evil) ez igen kecsesleg hangzik.)

Nézünk, hogyan működik a hókuszpókusz a gyakorlatban, a PS2-höz forgalmazott AR2-kártya esetében. A kutyát a PS2 MagicGate-jébe, vagyis az egyik memóriakártya helyére kell beilleszteni, s amennyiben csalni akarunk egy játékkal, úgy a kártyához mellékel CD-vel kell a gépet elindítani. Kétféle AR2-kártya létezik, melyek közül a régebbinél a „Select Game”

menüponttal juthatunk a játékokhoz korábban már bevitt csalásokhoz. (Megjegyzés: nem a memóriakártyánkon, hanem magán az AR2 kártyán tárolódnak a csalások.) Jónéhány régebbi játékhoz már gyárilag ki van mentve egy-néhány csalás, s ezeket kapcsolgathatjuk ki/be (a Háromszöggel), ha a listáról kiválasztunk egy játékot.

Új kód bevitelére esetén ugyanakkor a „New Game” pontra kell rábökünk, majd be kell írunk a játék címét. A későbbiekben ezt az „Edit Name” ponttal javíthatjuk, vagy a „Delete Game” gombbal törölhetjük. Miután a címet kimentettük, az előbb már említett kódszelektálás menüjébe jutunk, ahol a „New Code”-dal tudjuk beírni egy új kód nevét, amit a címhez hasonlóan szintén el kell tárolni (itt is van módosításra vagy törlésre lehetőség). Ezután jutunk a „Code Entry” menühöz, ahol az értékek beírása történik. A „New Value” ponttal írhatunk be új értékeket, amiket sajnos soronként kell elmenteni – arra tehát nincs lehetőség, hogy egyszerre vigyünk be több sort; a Csalás-rovatunkban ezért látod soronként megadva a szükséges értékeket. Ha netán elhibáznánk egy értéket, akkor egyszerűen csak rá kell bökünk, és módosíthatjuk, ha pedig valamire nincs már szükségünk, úgy ebben a menüben is van törlés parancs („Delete Value”).

Miután megvagyunk a kiszemelt kódok beírásával, már csak a játék elindítása van hátra. Mint az eddig leírtakból kiderül, a kártya minden egyes lépésünket elmenti, ami abból a szempontból nem rossz dolog, hogy amennyiben kikapcsoljuk a gépet és később ugyanazon játékkal akarunk csalni, akkor a kártya CD-jének beolvasása után már alapban a legutóbb használt csalásokon áll a kártya, s csak indítanunk kell a játékot.

Az Action Replay 2 V2 kártyák esetében a kódok beírása már nem ennyire körülményes. Sokkal barátságosabb menü vár minket – nem is szólva az olyan extráról, mint hogy a kártya régiófüggetlenné teszi a gép DVD-lejátszóját. Jóval egyszerűbb van összeszerendezve minden: a játéklistán (az „ActionReplay Codes”-szal lephetünk oda) a legfelül található „Add New Game”-mel írhatunk be új játékcímeket, s a beviteléhez egy kellemes billentyűzetet kapunk. A kódlistán ugyanígy, vagyis a legfelső ponttal írhatunk be (a Master kód bevitelétől) újabb kódnevet, s az értékek beírásához egy numerikus billentyűzetet kapunk, amivel egyszerre több sort is bevitethetünk, míg meg a „Done” billentyűvel jóváhagyjuk az egészet. A menüben

való lépkedéshez csupán a gombok jelentésével kell tisztában lennünk: a Háromszöggel javíthatunk, a Négyzettel törölhetünk, az X-szel ki/bekapcsolhatjuk a kódokat, a Körrel pedig visszaléphetünk. A játék elindítása ezek után ugyanúgy zajlik, mint a régi kártyánál.

Nos ennyi lenne az egész, viszont a kódok használatával kapcsolatban még meg kell jegyeznünk egy dolgot: az „M” vagyis a Master kódok (ami önmagában még nem „csinál” semmit) mindig aktívknak kell lenni, mert az aktiválja az összes többi is. Amikor tehát a kódok menüjében kapcsolgatjuk ki/be a dolgokat, a Master kódnál mindig pipának kell lennie. A kódok kikapcsolására egyébként azért lehet szükség, mert az egymással ellentétes hatású kódok közül magától értetődően csak az egyiknek szabad aktívknak lennie, meg aztán előfordulhat olyan is, hogy túl sok kód van egyszerre bekapcsolva, a kártya már nem tud vele mit kezdeni, s ez egy hibauzenetet nyitva meg.

Befejezésül pedig egy érdekesség, aki netán NTSC játékot is tud futtatni a gépen, úgy az Action Replay 2 kártyákkal amerikai kódok is bevitethetők. Csupán arra kell ügyelni, hogy míg a PAL játékokhoz AR2 kódokat kell használni, addig az NTSC játékokhoz GameShark2 kódokat. Amerikában ugyanis ugyanezen kártyát GameShark2 néven forgalmazzák, és elképzelhető, hogy az NTSC-változatban a megváltoztatandó adatok máshol vannak.

Ja, még egy apróság – mennyibe kerül ez a ketyere? Körülbelül 14-15.000 forint körül van az ára, és gyakorlatilag minden kiskereskedőben beszerezhető (ezekbe természetesen nem tartozik bele a Media Markt és hasonló hangárok)





## ■ Videójelek a konzolokon

# VAN KÉPÜNK HOZZÁ!

**H**a az ember valami olyan berendezést vásárol, amelynek feladata az, hogy tévén megtekinthető képet állítson elő (például egy konzolt), akkor természetesen szeretné elérni a lehető legjobb képminőséget. Most egy kis segítséget szeretnénk nyújtani a különböző videójelek világában (habár a konzolok videójeleit vesézzük ki, de a lentiek tulajdonképpen egyaránt vonatkoznak az asztali DVD lejátszókra, illetve minden másra is, ami összeköthető valamilyen TV-vel/kivetítővel, így például a videomagnókra is.)

Ha vásárolunk egy konzolt, a dobozban általában a leggyorsabb kábelt szoktuk találni, egy három RCA-kimenettel rendelkező madzagot, esetleg egy SCART csatlakozó-átalakítóval megspékelve. Ez a legkevésbé jó minőséget nyújtja, mind kép, mind hang terén. Az RCA-kimenet egy egyszerű dugasz, amiből három (egy piros, egy sárga és egy fehér) lóg egymás mellett. A SCART egy másik típusú csatlakozó, ami leginkább Európában terjedt el. Ez az aljzat, aminek a végén 21 lábacska helyezkedik el egy hosszukás tokban – biztos látozt már ilyen mindenki, aki már megkukkantotta a TV-je hátulját (és az a Junoszt fenykora után készült). A SCART csati nagy előnye, hogy egyaránt beküldhetünk rajta kompozit, S-Video és RGB képet, illetve sztereó hangot. Persze itt is a tévé a szűk keresztmetszet, csak annak a feladására képes a SCART, amit a berendezés még bír. (Tehát lehet, hogy ugyan rendelkezik ilyen típusú aljzattal a tévé, nem feltétlenül biztos, hogy képes is fogadni például RGB-jelet, illetve több SCART-aljzattal ellátott tévéknél csak az egyik csatlakozója képes ezt kezelni.) Vegyük sorjában az egyes videójeleket, a legrosszabb képminőségűtől a legjobb felé haladva.

Leggyorsabb megoldás a kompozit videójel. (Ezt megkaphatjuk a géphez járó sima RCA dugón, vagy SCART csatlakozón keresztül is) – ez a legrosszabb minőség. Könnyen felismerhető a TV képernyőjén „zizegnek” a feliratok, a kisebb betűket nehéz kiolvasni, a színek fakók, és kicsit homályos is a kép. Ez azért van, mert a videójel mindössze két szálon érkezik meg egyik készülékből a másikba (esetünkben a konzolból a tévébe).

Következő lépcső, az S-Video jel, ami már egy sokkal jobb minőségű képtovábbító megoldás, itt már öt éren keresztül történik a kép összetevőinek továbbítása (három a színeknek, plusz szinkronjel). Ez a csatlakozás igen széles körben elterjedt; először az USA-ban találták ki, de aztán hamar megjelent Európában is, és ma már minden itthoni tévé is támogatja. S-Video-nál nagyon jól észrevehető a képminőség javulása a kompozit jelhez képest: itt már megszűnik a betűk remegése, sokkal tisztább, zajmentesebb a kép, és a színek is sokkal finomabban jelennek meg. A csatlakozó a kis kerek négytűs dugóaljzatról ismerhető fel (de SCART csatlakozón keresztül is átküldhetünk S-Video jelet).

Az RGB-jelnél, ahogy az S-Video-nál is, több éren jut el a jel a fogadó készülékhez (ez más elven működik, de a részletek-

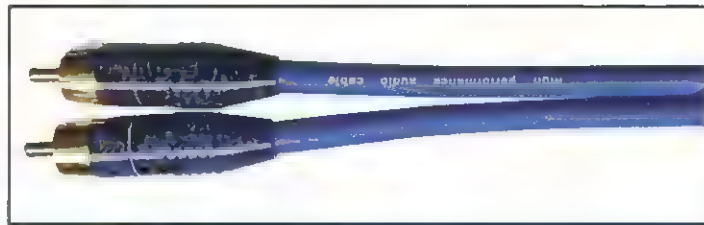
be most nem megyünk bele). Ez a megoldás az S-Video-nál is jobb képminőséget biztosít, még élesebb képet. (Érdekes, hogy az így kapott színek kicsit elternek az S-Video-n átmenetől, ezért egyesek ezt a megoldást nem nagyon kedvelik – nyilván nem szoktak a jóhoz.). Bekötése négy darab RCA kábelen, vagy SCART-on keresztül lehetséges, de az esetek túlnyomórésztében az utóbbival történik meg. Rendkívüli előnye ennek a megoldásnak, hogy ez esetben teljesen mindegy, hogy a képet szolgáltató eszköz (konzol) PAL vagy NTSC jelet ad ki, mindig színes képet kapunk a tévén. (Reggibi típusú tévék esetén – amelyek kizárólag az európai PAL-rendszerben dolgoznak és az NTSC-szabványt nem támogatják – NTSC-jel esetén a többi megoldással csak fekete-fehér képet lehet a tévén elérni.)

A komponens képtovábbítás már a high-end kategória, konzolokon egyelőre nem nagyon alkalmazzák – inkább az asztali DVD lejátszók rendelkeznek ilyen kimenettel (ezekből is csak a felsőkategóriások). Tökéletes képminőséget biztosít, leginkább a hatalmas méretű vásznaknál van erre szükség, mivel a kivetítők igencsak felnagyítják a legapobb hibát is. Három szál RCA kábel szükséges, hogy összekössük a jelforrást (pl.: DVD) a képképző eszközzel (pl.: projektor).

A HDTV képképzés legfontosabbnak csak a jövő zenéje. Ez még elég újkéltű dolog, de mindenképp meg kell említenünk, mert az Xbox és a GameCube is rendelkezik ilyen kimenettel, és jelenleg a HDTV-s képet biztosítja a legjobb elérhető képminőséget mind TV-n, mind kivetítőn (de akár a mozivásznon is). Ez is hasonló a komponens jelhez, de itt a jelek digitális formában szállítodnak három szál RCA kábelen át, így gyakorlatilag minőségromlás nélkül kerül ki a kép a megjelenítő eszközre. Nem a megszokott tévé-elven működik a dolog, hanem sokkal inkább a számítógépes monitorokhoz hasonlít: itt nem egy analóg sorokra bontott képet kapunk, hanem pixelekből van kirakva, igen nagy, akár 1280\*1080 pixeles felbontással is. Amerikában egyre többen használják ezeket a rendszereket, de már kishazánkban is régóta lehet kapni olyan kivetítőket, amelyek kompatibilisek ezzel a szabvánnyal, csak persze ezeknek az ára elég borsos (kétfélmillió forint körül mozog egy ilyen projektor). Hátránya, hogy a DVD-k és a jelenlegi műsorszórás még nem használja ki, és Xbox vagy GameCube miatt beruházni egy ilyen cuccra pedig meglehetősen luxus lenne.

Most, hogy már tudjuk, mi micsoda, térjünk vissza az elejére, és találjuk ki, mivel érdemes összekötni szeretett konzolunkat a TV-vel, vagy esetleg kivetítővel.

Ugyebár az alaphoz adott kábellel csak kompozit kimenetet kapunk, tehát kiegészít...



➤ RCA csatlakozó



➤ S-VIDEO csatlakozó

zítőként nem árt beruházni vagy egy S-Video-, vagy egy RGB-kábelre. (Megjegyzés: a PAL-rendszerű GameCube nem ad ki S-Video jelet.) Persze ez nem feltétlenül muszáj, de aki már látta a különbséget egy kompozit és egy RGB vagy S-Video kábel által megjelenített kép között, az már tudja miről beszélünk. A minőség tényleg olyan mértékben fejlődik, hogy az mindenképpen megéri azt a pár ezer forintot. PS2-nél és GC-nél, ezek csak egyszerű kábelek, mindössze a belsejükben, vagy a csatlakozásukban van eltérés, Xbox-nál viszont – bármelyiket választjuk – egy kis dobozkát is felfedezhetünk (persze csak az eredetivel, az utángyártott kábelek semmi extrát nem tartalmaznak), ami az optikai kimenetet is tartalmazza. Ez csak az 5.1-es Dolby Digital, illetve DTS hanghoz szükséges – habár ebbe most nem megyünk bele, majd egy következő cikkben vesézzük ki a különböző hangformátumokat.

Mielőtt kiválasztjuk, hogy milyen kábelt szeretnénk, nagyon fontos, hogy ellenőrizzük le, hogy a TV-nk, vagy kivetítőnk tudja-e fogadni a kívánt jelet, különben csak fekete-fehér képet fogunk látni (jobb esetben), vagy egyáltalán semmit. Részünkről az RGB jelet ajánljuk SCART-on keresztül, ezt a kishazánkban a tévék nagy többsége tudja is fogadni, és így sokkal szebb képet kapunk, mintha az alap kábellel használnánk. Fentiek kapcsán nyilván sok kérdés felmerülhet (ha van érdeklődés, még szívesen foglalkozunk a témával), a legfontosabbra azonban már előre válaszolunk, nevezetesen: mennyibe kerül egy ilyen kábelvásárlásos produkció. A szerkesztőségi PS2-höz kis gagyi (értsd: utángyártott) S-Video kábelünket olyan 2.500 forint magasságában vásároltuk, az RGB-t 3.500-ért (az árak bruttóban értendők), és hasonlóak az árak Xbox esetén is. Az eredeti, azaz a Sony, Microsoft és Nintendo által gyártott kábelek valamivel drágábbak, 7-8.000 forint körül vesztegetik őket. Hogy megéri-e ez a befektetés, azt pedig csak azután dönts el, ha már ismered a különbséget a kompozit jel által adott képhez képest...

➤ HDTV csatlakozó



➤ SCART csatlakozó





## Xbox Controller S

Gyártó: Microsoft

Fogyasztói ár: Kb. 15.000 Ft

Teszt példány: X-Multimédiashop ([www.xms.hu](http://www.xms.hu), 239-6761)

Az Xbox-szal kapcsolatos panaszok közül az egyik leggyakoribb a kontrollerekkel volt kapcsolatos. Sokan idomtalanulnak, óriásnak tartották (talavéle kezdett úgy terjedni a pletyka, miszerint Nagyláb testvére, Nagykéz volt a designer), és bár mi a megszámlálhatatlan órányi Halozás és DoA3-as következtében megszoktuk, az újoncokat sokszor megrémítette az irányító puszta mérete. Mivel ezt a japánoknál nem lehetne eladni (nekik egyébként is alig, de ez most mellékes), ezért oda terveztek egy kisebb gamepadet – és a nép óhajának engedve, kis átalakítások után ezt Európában is elérhetővé tették. Noha Amerikában az új Xboxok mellé már ez van csomagolva, nálunk egyelőre csak külön lehet megvenni. A Controller S természetesen sokkal kisebb elődjénél, és általában elmondható, hogy minden játékban sokkal jobban kézre áll (igaz, ahol megszoktuk a régi gombkiosztást, ott lesznek gondjaink). Emellett a legnagyobb horderejű változtatás a színes gombok átrendezése. Nyilván a Microsoftnál rájöttek, hogy azért a Sony-nál is

tudhattak valamit, amikor megtervezték a PlayStation kontrollereit: a gombok immár ezen is a Dual Shocknál is megszokott kereszt alakban helyezkednek el. A fekete és a fehér nyomógombok a kontrollerek aljára költöztek (ha próbáltál már hátranézni a jobb kezod hatodik ujjával Need for Speedben, akkor ennek hallatán most igencsak mosolyra derülhetsz), mint ahogy a Back és a Start is, csak azok a másik oldalon helyezkednek el. A D-pad és a két analóg kar is új borítást kapott, így kevésbé csúszkál rajtuk a kéz – ez korábban főként a digitális iránygomboknál okozott gondokat. Mindent egybevéve: a Controller S-t csak ajánlani tudjuk, minden téren jobb, mint az eredeti, azt pedig pár órányi használata után már szokatlanul otrombának fogjuk találni. Az egyedüli problémát a hivatalos kontrollerek szokásosan magas ára okozhatja – viszont ezért, mint mindig, minőséget kapunk.



## Xbox DVD Movie Playback Kit

Gyártó: Microsoft

Fogyasztói ár: Kb. 14.000 Ft

Teszt példány: X-Multimédiashop ([www.xms.hu](http://www.xms.hu), 239-6761)

Mivel az Xbox DVD-lejátszója kompatibilis a DVD-Videó szabvánnyal (ebben a formátumban készült DVD-mellékletünk is), természetesen a DVD-filmeket is megnézhetjük a géppel. Legalábbis elméletben, mert a gyakorlatban ehhez meg kell venni a DVD Kitet, ami ezt lehetővé teszi. Ha nincs a kis vevő az egyik kontrollerbemenetben, akkor Xboxunk hirtelen „megvakul”, és nem ismeri fel a bele helyezett DVD-filmet. Lehet vitatkozni, hogy ez mennyire etikus a Microsoft részéről (nem annyira – de hát ez senkit sem lep meg, akinek valaha már volt szerencséje PC-hez), hiszen nem lehetett volna nehéz megírni a gamepades irányítást, mint mondjuk PS2-nél. Mindenesetre ez van, el kell fogadnunk. Egyébként ha még nincs DVD-lejátszónk, érdemes az Xbox-szal együtt rögtön beruházni egy ilyen szerkentyűre is, mert a minősége megegyezik egy jobb közepkategóriás asztali DVD-lejátszóval (amelyek ugyanebben az árfevésben kaphatók), és ezzel még Halozni is tudunk. A csomagban van egy kis bigyó (hivatalos nevén: dongle – a kifejezés magyarításán már dolgozik az MTA egyik különítménye), amit az egyik kontrollerek helyére dughatunk, ez veszi a távirányító jeleit. Mégpedig egész jó határfokkal, mert nem találtunk még olyan nagy szobát, ahol ne működött volna (a fal azért megállítja, mert nem rádiós,

hanem infrás). A távirányító kinézete meglehetősen egyes érzelmeket kelt, a Benetton-típusú színek kompozíciók szerelmeseiben kétségkívül pozitívakat. Őszintén szólva, azért lehetett volna valami komolyabb kinézetű borítást is tervezni neki... Két AAA típusú elemet (a ceruzaelemnél egy számmal kisebb) használ, és nálunk már jó három hónapja üzemel az eredeti készlettel, meglehetősen intenzív használat mellett. A távirányítón egyébként minden szokásos DVD-funkció könnyedén elérhető, de külön felhívunk a figyelmet a Display-gombra, amivel rengeteg varázslatot csalshatunk elő. Ezt lenyomva, a képernyőn megjelenik egy kis csík, több hasznos opcióval. Akár menet közben is változtathatunk a feliraton és a nyelven, az ezt támogató lemezek (pl. koncerteken vagy, hm, oktatófilmek) változtathatunk a kameranézetek között, és akár az Xbox menüjébe is kiugorhatunk, hogy megváltoztassunk valamit (például, hogy bekapcsoljuk a Dolby hangzást). Szintén innen érhető el a zoom is, és akár tizszeres nagyításban is megnézhetjük a filmeket. Ha van Xboxod, szinte kötelező beruházás hozzá egy ilyen készlet – már csak azért is, hogy a MultiPlay! DVD-mellékletet áttanulmányozhassd.



## Nintendo WaveBird

Gyártó: Nintendo

Fogyasztói ár: Kb. 19.000 Ft

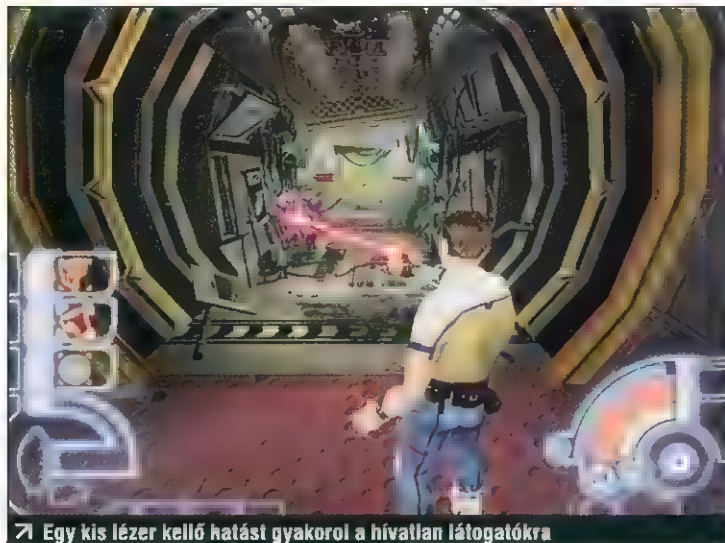
Teszt példány: X-Multimédiashop ([www.xms.hu](http://www.xms.hu), 239-6761)

Bár a koncepció már igen régi, a konzolgyártók eddig még nem csaptak le a drótnélküli kontrollerek által nyújtott lehetőségekre. Egészen mostanáig, mert a Nintendo kiadta a WaveBird-öt, ami már Európában is elérhető (a hivatalos forgalmazónál egyelőre még nem kapható). A WaveBird rádiójelekkel kommunikál a GC-be dugott kis vevőkészülékkel, így aztán nem kell ügyelni arra, hogy ne legyen semmi a gép és közöttük. A hivatalos adatok szerint 7-8 méterig ideálisan használható, de mi sikeresen használtuk több, mint húsz méterről, három falon és egy forgalmas utcán (!) keresztül. (Mondjuk Mario meghalt, de ez esetben ez elhanyagolható tényező volt...) Így semmilyen gondunk nem lehet, és elkerülhetjük a hagyományos kontrollerek viszonylag rövid zsinagából adódó kellemetlenségeket. Ezt különösen az tudja értékelni, aki mondjuk a GameCube mellett két PS2-t és egy Xboxot is tárol a tévé mellett, és a tápokkal kialakuló kábelrengeteg leginkább egy tál makaróni társaságában eltöltött ebédhez hasonlít. Vannak azért egyéb ötletes felhasználási területek is, például: ha a fürdőszobából látás a tévére... (további fejtegetés nyilván felesleges) Egyszerre akár 16 WaveBirdöt is használhatunk, mert mindegyik egy adott csatornán adja a jeleket (ezt

egy kis tekerővel állíthatjuk be mind a gamepaden, mind a vevőkészüléken), így nem zavarják egymást. A drótnélküli irányító kizárólag szürke színben kapható, és két ceruzaelemmel a cég szerint legalább 100 órán át kell bírnia. Mi ennek körülbelül felét-harmadát töltöttük el eddig vele, és eddig semmi gond nem jelentkezett. Külön kiemelendő, hogy minden eddigi és a jövőben megjelenő játékkal kompatibilis, hiszen ugyanazon gombokkal rendelkezik, ugyanolyan elosztásban, mint a hagyományos irányító. Az egyetlen hátránya, hogy nincs benne vibráció, mert a motorok használata a használati időt 8-10 órára (!) csökkentette volna. Más kérdés, hogy eddig nem nagyon volt olyan játék, ahol ez befolyásolta a játékmenetet – állítólag a Zelda lesz az egyetlen ilyen.



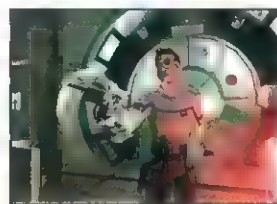
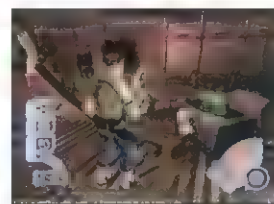
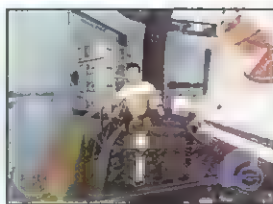
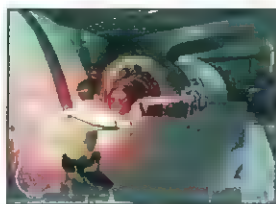




71 Egy kis lézer kellő hatást gyakorol a hivatlan látogatókra



72 A Mars atmoszféráját csakis szkaifanderben lehet elviselni



## A félkarú, félszemű superhős

# RTX RED ROCK

TÍPUS: SCI-FI KÉPZELÉS KIADÓ: LUCASARTS FEJLESZTŐ: LUCASARTS

MEGJELENÉS: 1999. MÁJUS

NYELV: ANGOL, MAGYAR PAL

**A** mikor a LucasArts háza tájáról érkezik valami hír, mindenki azonnal valami Star Wars-játékra gondol, hiszen egy éve szinte mást se csinál a cég, mint hogy a híres univerzumból próbál újabb dollárokat kifacsarni. Kész csoda, hogy két Star Wars játék között azért azert gondot fordítanak más címekre is, s folytatódni peldaul Indiana Jones kalandjai, avagy a Full Throttle-nek is készül a második része (ami számomra különösen kedves). Sőt még egy új hőssel is előrukkolnak, akit a közönség nagy örömmel fog üdvözölni a LucasArts hírességei között – legalábbis így vélekedik róla a cég marketing igazgatója, aki szerint jobb lesz megjegyezni eme fickónak a nevét, mert egy egész sorozatot kívánnak ráépíteni.

Eugene Zeno Wheeler a hadsereg őrnagya, asztronauta, és egyben egy vérprofi katona

a XXII. századból. Szakszargonnal élve egy Radical Tactics Expert (azaz rövidítve RTX), mely megnevezés azokat a specialisan kiképzett katonákat illeti meg, akik a legrátermettebb, legkeményebb tagjai a fegyveres erőnek, s egyedülálló stratégiai érzéssel, kiváló helyzetmegoldó képességgel rendelkeznek. Afféle számuráj harcosok a jövőben. Wheeler őrnagy egészen pontosan a 2103-as esztendő hőse, mikor is olyan idők közelednek, hogy egy magafajta fickónak akad tennivalója bőven.

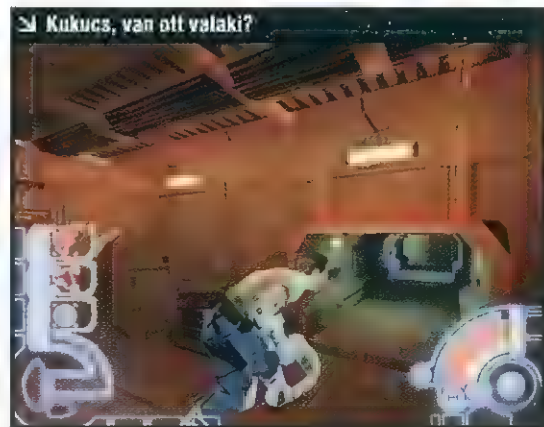
Sokaig úgy tűnt, minden a legnagyobb rendben halad: az emberi civilizáció soha nem látott technikai színvonalra fejlődött, s a környező bolygók meghódításába fogott. A Föld szülői távoli bolygókra költöztek, nem is sejtte, hogy mekkora veszély leselkedik rájuk. Immáron azonban kétség sem férhet hozzá, hogy brutális idegen hódítók fenyegetik a Földet, akik időközben megtámadtak Red Rockot, a Marson letelepített első emberi kolóniát.

E. Z. Wheelert pontosan az ilyen előre nem látható és kényes helyzetekre képezték ki. Éppen az olyan esetekre, amikor a legkisebb kommandó bevetése is tragiédiává járhat, viszont egy egyszemélyes hadsereg esélytel siethet az esetleges túlélők vagy túsok segítségére. Szóval hogy az idegenek nehogy a Föld ostromlásába fogjanak, a felettesei Wheelert küldik a Marsra, hogy rendet tegyen – ha már egyszer úgys ott állomásozik a Phoboson. Mi tagadás, a feladat pont neki való, hiszen ő tulajdonképpen már nem is egészen ember: egy baleset révén a jobb karja és a bal szeme mesterségesen lett pótolva (bocs, de megtűkrözttem a fickót – a föld), s minthogy igencsak sajátos implantokkal látták el, a kitudó katona halálos feyverre formálódott át.

A játék tervezője (aki egy egyébként egy "Mars-megszállottnak" vallja magát) szemlátomást nagyon buszke a sztorirra, mert már több részletet is előre kikotyogott, melyekkel



73 A robotok elvégzik helyettünk a veszélyes munkát



74 Kukucs, van ott valaki?

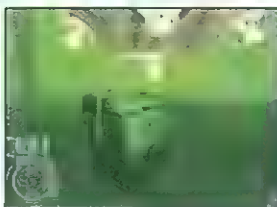




➤ Kukucs, van ott valaki?



➤ A klasszikus "két tűz között" esete



➤ A szkafterhez ezek szerint jetpack is jár

nyilván az érdeklődést akarta felcsigázni. A játék ott kezdődik, hogy Wheeler megérkezik a Phobosra (a Mars egyik holdjára), s figyelemmel kíséri a L.E.D.-ként "jegyzett" idegen faj mozgását, akik az értesüléseik szerint a teljes kolónia lakosságát lemészárolták. Ennek azonban nyomban ellentmond, amikor egy segélykérő hívást kap a Red Rock kolónia ropant csinos főnökétől, egy bizonyos Cimmericia Rajantól. Bár a hadsereg már lemondott a túlélőkről, kiderül, hogy a fiatal nő és még néhány társa (köztük egy Borisz nevű vén bolond) még mindig kitart. Emberünk egy percig sem habozik, leereszkedik a Mars felszínére és rögtönzött mentőakcióba fog. Fagyott, kopár pusztaságokon vág át, földalatti vízereken uszlik keresztül, és behatolva a lerombolt kolónia területére szembeszáll az agresszorokkal. Mi több: óvatossággal az idegenek hajójára, s belülről próbálja bomlasztani az ellenséget. A bolygó visszafoglalása során eközben meglepve tapasztalhatja, hogy még szövetségesei is akadnak: titokzatos szellemek segítenek, hogy az öngyilkos küldetés végül ne Wheeler halálával végződjön.

A LucasArts illetékesei elmondták: a játéknak minden egyes elemét a NASA adatai és tervei inspirálták, mert egy olyan környezetet kívántak kialakítani, amilyen szerintük valóban lesz a világunk 100 év múlva. Nem akartak túlzottan elragaszkodni a valóságtól, ugyanakkor azt is célul tűzték ki, hogy ultramodernnek látszódjék minden, s várható technikai fejlettségen túl az életkörülményeket is reálisnak próbálták elképzelni. Mindezen törekvések eredményeként – meg persze a játékhoz írt különleges grafikai motor jóvoltából – a szépen textúrázott helyszínek teljesen életszerűek lesznek. Egy igazi sci-fi-be fogunk cseppenni, úgyngy Red Rockba

érkezve kb. egy fogjuk magunkat érezni, mint Schwarzenegger a Total Recallban (ami ugyebár szintén a vörös bolygón játszódott). Egy olyan elképzelt jövőbe tévedünk, ami teljesen természetes: noha a főhős elég különös figura, nem egy Luke Skywalker fogunk irányítani, nem áll rendelkezésünkre jédi erő, s ehhez például az is hozzátartozik, hogy nem lehet csak úgy nyugodtan sétálgatni a Mars felszínén. Ha kimegyünk a szabadba, azt csakis szkafterben tehetjük meg, a szkafterhez pedig véges készletű oxigénpalack is tartozik, tehát nem lehetünk kint sokáig.

A játék összesen 10 pályából fog állni, melyek első pillantásra semmiben sem különböznek a hasonló akciójátékoktól: emberünket külső vezérlő irányítva ajtókat kell megnyitnunk, kapcsolókat és persze kulcsokat kell keresgelnünk. Kicsit "mélyebbre ásva" magunkat azonban hamarosan rájöhettünk, hogy bizonyos akadályok leküzdéséhez még a legkiválóbb katonának is segítségre van szüksége, s kicsit komplexebb megoldások is színesítik a kalandot. Mert például mit lehet akkor tenni, ha egy zárt ajtót csak a túloldalról lehet kinyitni? Nos ilyenkor jön a képbe egy másik szereplő.

Jóllehet Wheeler magányos farkas, azért nincs teljesen egyedül. Egy kellemes női hang kíséri őt mindenhol, "aki" az ő legmegbízhatóbb, leghűségesebb társa. Ez a "személy" nem más, mint IRIS, a digitális személyi titkár, avagy hivatalos megnevezésén az Independent Removeable Information System. Voltakeppen egy számítógépről, illetve egy mesterséges intelligenciáról van szó, ami azonban erőteljesen nőies jellemmel rendelkezik. IRIS szereti gyötörni, ugratni vagy epp ingerelni hősünket, ugyanakkor viszont hasznos tanácsokkal is szolgál, mert a bázison több olyan csatlakozó

is található, amire rákapcsolhatjuk, s így információkat hivatunk le a helyi hálózatról. Még legényesebb, hogy ugyanezen módszerrel az irányításunk alá tudunk vonni mondjuk egy elhagyott terepárót, vagy más érdekes Mars-beli járművet, és a szolgálatunkba állíthatjuk a bázis robotjait. Egy robot pedig beférhet esetleg olyan helyekre is, ahol emberünk nem tud átmenni, s így persze kerülményeket találhatunk vele. A bázison többféle robot is fellelhető, s mindegyik teljesen egyedi konstrukció: az egyik repülni tud, míg a másik aprócska és ezért észrevétlen tud maradni, a lézerfűró pedig piszkos munkákhoz vehető be.

Az ilyen és hasonló eseményeknek köszönhetően nem csupán arra megy ki a játék, hogy odamegyünk a Marsra, aztán mindenkit és mindent szétlővünk. Ehelyett inkább szerepet kapnak bizonyos stratégiai elemek és a terep felderítése. A játéknak csupán 60%-a lesz akció, a fennmaradó részt 20%-ban gondolkodtató elemek, 20%-ban pedig járművek vagy robotok irányítása fogja kitenni – netán ezek kombinációja. Például megeshet, hogy csatornakón át küszvára kell megtalálnunk a helyes utat, s hogy azért ne unatkozzunk, rögtön utána puffogtatnunk is kell rendesen. Ahogy az lenni szokott, a baj csőstől jön: nem csupán a hűtő idegenek támadásaira számíthatunk, hanem akadnak kisebb barátságtalan lények is, amelyek mondjuk rátapadnak az ember fejére és elszívják az életertőt. Az idegenekkel való tűzharc ugyanakkor taktikát kíván, tehát az "előbujók a fedezékből és úgy tüzelek" technikát gyakran alkalmaznunk kell. Automatikus célbefogás és intelligens célkör segít a harcban – utóbbi nagysága egyben jelzés is: minél nagyobb, annál pontatlanabbak a lövéseink.

Figyelmet érdemel hősünk fegyverarszenálja is. Aki arra számít, hogy shotgunnal meg géppisztollyal kell mészárszékké alakítani a bázist, az bizony meg fog lepődni. A már említett "testi

hibák" ugyanis a jövőben inkább hasznára válnak a katonáembernek. Hősünk különleges jobb karját folyamatosan cserélgethetjük, és univerzálisan használhatjuk az eltérő "művelettagjait" – és nemcsak harcra. Ha arra támad gusztusunk, lézerfegyvert csatlakoztathatunk fel, vagy épp gránátvetővé alakíthatjuk át a kezét, viszont ha úgy hozza a szükség, egy másik segítséget felcsavarva csákyát lövethetünk ki, s azzal húzathatjuk fel magunkat a magasabb helyekre. Újabb fegyverként értékelhető emberünk bal szeme is, ami – nyilván ez a képeinken is látszik – már csak a megjelenésében sem hétköznapi. A mesterséges szem jóval többet képes érzékelni annál, mint amit a normális halandók látnak, s így be tudjuk fogni az ellenségeinket még akkor is, ha azok megbújva várnak ránk valahol, valamint időben észrevehetjük a csapdákat is, és megtalálhatjuk a power-upokat. Ot különböző technikával lehet nézelődni: normál, infravörös, HUD, ultraviolett, és electroscan üzemmódok léteznek.

A RTX Red Rock öt darab multiplayer színttel is büszkélkedhet: osztott képernyővel egymás ellen kuzdhat két játékos, zászlószákmányolás (capture the flag) bajnokságot is lehet rendezni, valamint a küldetések során igénybe vehető járművekkel versenyeket is rendezhetünk.

Egylőre még javában tart a grafikai engine tökéletesítése, de az már majdnem biztosnak látszik, hogy valósághű fizika és animáció lesz jelen mindenhol, és persze látványeffektusokkal is megpakolják a játékot rendesen. A PS2 tetemes mennyiségű poligonkészlete nem mindennapi látványt produkál a hozzáértő programozók munkájának hála, és bár a GC e téren gyengébben muzsikál, az alkotók ígéretei szerint annak a hardvernek is ki fogják használni az erősségeit. Kíváncsian várjuk tehát a fejleményeket – főleg annak a tudatában, hogy a LucasArts olyan sokat vár el ettől a most debütáló főhőstől.

➤ Kicsit az emberünk is hozzájárul a bázis leamortizálásához



## ELSŐ BENYOMÁSOK

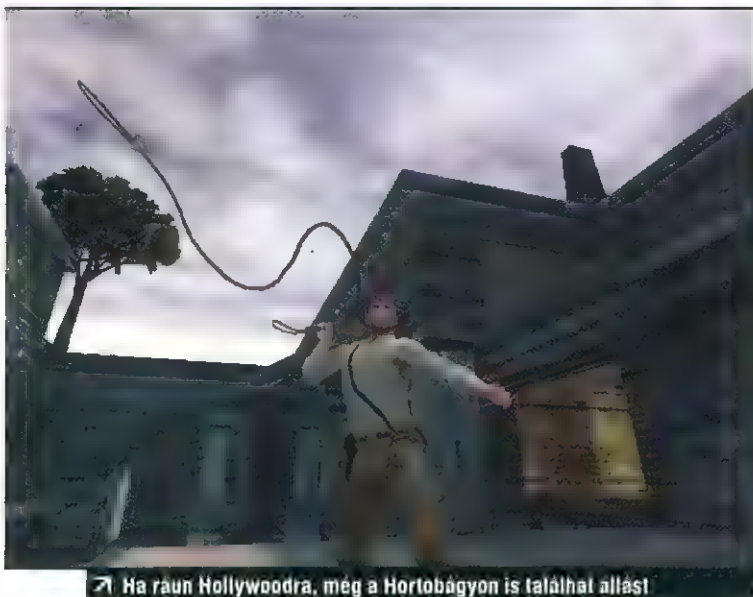
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

80%

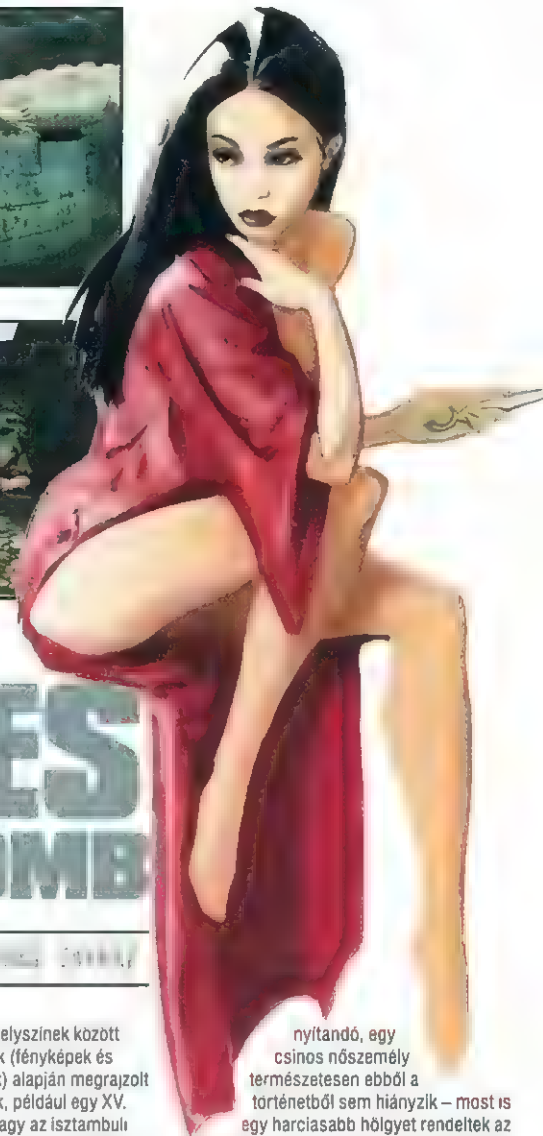
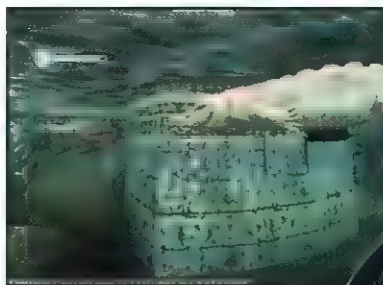
A fejlesztőcsapat kétségtelenül profikból áll, és a sci-fi téma is hálásnak mutatkozik - reméljük, jó sül ki belőle.







➔ Ha raun Hollywoodra, még a Hortobágyon is találhat állást



nyitandó, egy csinos nőszemély természetesen ebből a történetből sem hiányzik – most is egy harciasabb hölgyet rendeltek az

■ Dr. Jones még nem ment nyugdíjba

# INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

A hírek-pletykák szerint az Indiana Jones 4. epizódját csak 2004-ben kezdik el forgatni, és még a teljes címét sem hozták nyilvánosságra – a LucasArts azonban rövidesen egy (nem a korábbi filmek történetére épülő) játékkal kínálja meg a professzor, valamint az akciókaland játéktípus rajongóit.

Egy Indy-történettől elvárható módon az okkult tanok, a mágia és egy misztikus erélye játsszák a főszerepet, miközben a való világban mozog a játékos. Mit mozog? Bejárja jó részét, mint azt az összes Indy-moziban meg lehetett tapasztalni. A kutatás tárgya ez alkalommal a "Sárkány Szíve" hangzatos nevet viselő fekete igazgyöngy, amit az első kínai császárral együtt temettek el, s aminek gyakorlati és nagyságrendekkel nagyobb eszmei értéke mind eltörpül legendás okkult hatalma mellett. A Sárkány Szíve ugyanis gazdáját az elmék átforgatásának, az emberek gondolatainak megváltoztatásának képességével ruházta fel.

Mindez 1935-ben történik, az Indiana Jones történetekben már megszokott, második világháború előtti "fokozódó nemzetközi helyzet"-ben. Az ereikre vadászó náci

figyelmét természetesen ez a misztikus tárgy sem kerüli el – s jó szokásukhoz híven most is megtalálják a helyi rosszfiúkat, a hierarchikus és igen jól szervezett kínai alvilág Fekete Sárkány Triádjában. A világ különböző tájait pedig azért kell bejárnia az akciós-regész-professzort irányító játékosnak, mert bár a Sárkány Szívével örök nyugalomra tért uralkodó sírja Kínában rejtetik, az eltemetése óta eltelt 2000 év alatt a bejutáshoz szükséges kulcs három darabja kalandos és hosszú utat járt be. Az utazások nemcsak a hagyományok miatt illeszkednek az Indiana Jones-történetekhez – még a filmek jelentette idővonalba is beillesztették a császár sírjának Kínában véget érő történetét. A sztori a második film (ami magyar keresztségében az Indiana Jones és a Végtel Temploma címet kapta) előtt játszódik, ami ugye éppen Kínából indul.

Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb abban is a filmekhez közelít, hogy az ellenfelek jó részét nem kisebb-nagyobb távolságból kell levadászni valamilyen fegyverrel, hanem igazi testközelű adok-kapokban kell felülkerekedni. A játékban 10 pálya fogja várni az ereklét a tudományos érdeklődés, és a – mint mindig – múzeumi közkinccsá tétel céljából hajszoló

játékosokat. A látványos helyszínek között többségében valódi minták (fényképek és történelmi dokumentumok) alapján megrajzolt környezetekkel találkozunk, például egy XV. századi prágai kastéllyal vagy az isztambuli víz alatti palotával. No, persze az ázsiai tájak sem maradnak ki a kalandozásból, így Indynek a kínai hegyvidék mellett Hong Kong sikátorai-ban is dolga akad.

A fejlesztők nyilatkozataikban, a szokásoktól eltérően nem magasztalják az egéig az új konzolgeneráció tagjainak képességeit – csupán annak az elégedettségüknek adnak hangot, hogy végre olyan erőforrásokra és képességekre támaszkodhatnak, amik ki tudják elégíteni a játék megjelenési, mozgás- és fizikai modelljéről alkotott vágyaikat. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy például az Indiana Joneshoz elvaszthatatlanul hozzánőtt Harrison Ford kozismert vonásai részletesen kidolgozottak a játékban, vagy éppen a környezet tárgyait lehet olyan (látszólag) öltészerűen bevonni egy-egy összecsapásba, mint azt a filmekben teszi minden idők "legakcióhósebb" régészprofesszora. Persze nem maradhatott ki az "Indiana Jones-ság" lényegét jelentő ostorhasználat sem. A főhős férfiasságát bizo-

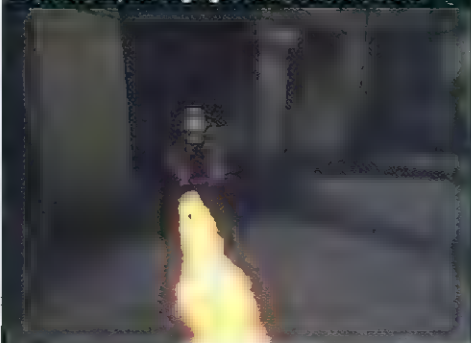
nyitandó, egy csinos nőszemély természetesen ebből a történetből sem hiányzik – most is egy harciasabb hölgyet rendeltek az alkotók a macsó régészprofesszor mellé Mei Ying neve hallatán elég egyértelművé válik, hogy a bájos kísértő mely népcsoport tagja. A rendes körülmények között az Indy megbízójának asszisztenseként tevékenykedő hölgyről rövid úton kiderül az is, hogy nem csupán tárgyi és folklór tudásával segíti a kriptakulcsainak hajszolását, de elég hatékony a kung-fu gyakorlati alkalmazásában is.

A játék motorja a Buffy the Vampire Slayerben debütált, Slayer nevet viselő rendszer – amit nem csak egyszerűen áttemeltek, de jócskán ki is bővítettek a The Collective programozói. A kész motor használatának javára lehet írni azt a látvány szempontjából korántsem lényegtelen apróságot, hogy a fizikai modellezés kidolgozása helyett annak finomhangolására jóval több idő jutott – így több küzdőstílus részletes mozdulatait is kidolgozhatták az animátorok. Sajnos a játékhoz kiadott előzetes – és a DVD mellékleten megnevezhető – videóban a látványos kínai pusztakezes

➔ Ötven dollár a kalaposra! Tuli nyaró tipp!



➔ Ő lesz az, aki végleges szörletlenítést vállal



➔ Mintha ezt a szitot már láttuk volna valahol







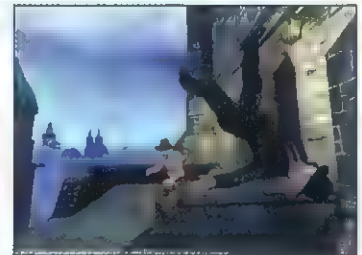
harctechniká-  
kat nem mutatják

be, csupán Indiana Jones bokszelemekkel fűszerezett utcai harcos stílusa jelenik meg. Az azonban már ennyiből is látható, hogy a – trendektől eltérően – nem motion capture-eljárással, hanem kézzel kidolgozott mozdulatok kellemesen sokféle és gördülékenyek. A stílusba tartozó játékok egyik örök problémáját, a kameramozgatást már a Slayer engine-t használó előző játékokban is kielégítően sikerült megoldani, s remélhetőleg az Indy-kaland végleges verziójára sikerül azt is megoldani, hogy a falak és tereptárgyak áttetszővé váljanak, ha netán útjában lennének a kamerának.

Arról, hogy a sokféle mozdulat ne jelentse az irányítás bonyolultságának gordiuszi magasságokba emelkedését, a már sok játékban megtapasztalt, különböző hatékonysággal



7 Az oszton lengetés persze most sem hiányozhat



működő félautomata harcrendszer hivatott gondoskodni. Magyarul mondván a program közelharcában a játékosnak csupán két akciógombot kell használnia az irányító kar mellett, azt pedig, hogy milyen lendítés, utas vagy épp grabancmegragadás lesz belőle, az ellenfél helyzete és az előző mozdulatok alapján dől el. Kis túlzással elve kombinak is nevezhető az, hogy ha háromszor visz be a játékos egyhuzamban ugyanannak az ellenfélnek sikeres találatot, akkor nagyobb (latványban és hatásfokban egyaránt) csattan az utas. Mi több, a környező tárgyak nemelyike vagy azok roncsai is felhasználhatók alkalmi utófényverként.

A csattanós öklök és kényes helyekre bezúduló térdek mellett azért jut szerep a fegyvereknek is: a megszokott forgótáras pisztoly mellett sörtes és golyós puskák és géppisztolyok is bevetethetők. A hozzájuk való löszer gyűjtögetése pedig állandó elfoglaltságot jelent, mint ahogy az igen hatékony dinamitrudakból, illetve víz alatti robbanótöltetekből megfelelő mennyiség összehámozása. Az állandó kellemek számító oszton nem csak az akadályok leküzdésében kap szerepet, de fegyverként is használható – például remekül ki lehet csapkodni a rosszfiúk kezéből a fegyvereket, s bár igaz, hogy hatótávolsága erőteljesen korlátozott, legalább löszert sem használni. A csetepatékban lestrapálódó Indy frissessége pedig nemes egyszerűséggel, kulcsból elfo-

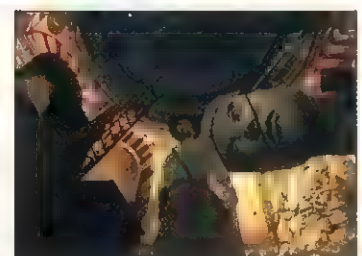
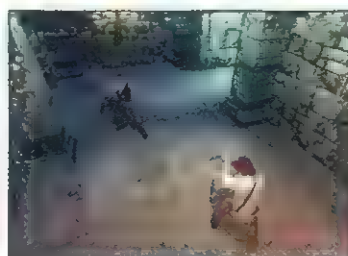
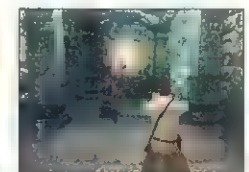
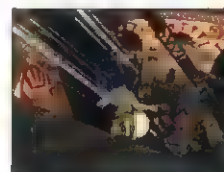
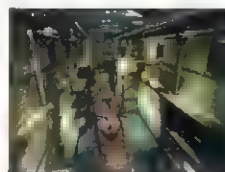
gyasztott víz kortyolgatásával pótolható, amit értelemszerűen a pályákon fel-felbukkanó forrásokból és kutakból lehet feltölteni.

A Sárkány Szíve után kutató nációk persze nemcsak izomemberek és kézfegyverekkel felszerelt katonákat küldenek az Indiana Jones nevű probléma végleges megoldására, de gőzerővel fejlesztett hadigépezetük buszkeségeit is bevetik. A járműveket vagy éppen vadászbombázókat pedig kézfegyverekkel leszedni még Indy számára is erős kihívás – épp ezért a jó eséllyel lehet számítani allványos gepuccsok és komolyabb rombolóeszközök felbukkanására.

A felvehető tárgyak sora koránt sem merül ki a fegyverként használható eszközökkel, hiszen a kriptá kulcsát és a különféle csapdak kijátszásához szükséges herkentyűket is mind be kell gyűjteni. Hiszen az Indiana Jones and the Emperor's Tomb éppen ettől a kereselős-gyűjtögetős-információgyűjtős cselekménytől valik kalandjátékká, igazi Indiana Jones-játékká pedig a furfangos csapdaktól, amik évezredek után is olajozottan működnek. A leszakadó padlok, és falakból előröppenő dárdaik megkerülésére, a kőtel vagy lán-

megmászása mellett olyan örült megmozdulásokra is módja van a játékosnak, mint a nagy mélységek fölött egy szál drótkötélen való végigszánkázás. Reszben a filmek hangulatának mind jobb megközelítése okán, részben pedig a stílushoz tartozó játékokkal szemben támasztott legújabb elvárásoknak megfelelően, a gyalogos, vagy inkább emberközpontú közlekedés mellett különféle vezethető járművek is szerephez jutnak a programban. A legjobb példa erre talán a rikásás üldözés, amiben a hongkongi sikátorokban van szerencséje részt venni a játékosnak.

A fejlesztő és kiadó ígérete szerint a játéknak – kicsit talán a stílusából adódóan – nem lesz hálózati, vagy többjátékos üzemmódja, az alternatív cselekményszöveget és az eltérő végkifejleteket pedig az Indiana Jones-mitoszhoz szigorúan igazodó "forgatókönyv" miatt nem akarták bevállalni. Kétségtelen, hogy a rajongóknak ez utóbbi tökéletes kárpótlást jelent a csak egyedül játszható és kötött sorrendű kudarcsokért. Azokat pedig, akikben nem maradt meg az Indiana Jones-szá valós gyermeki vágya, néhány, a pályákon felbukkanó mini-játék hivatott extra élményben részesíteni.



7 Nem megmondta, hogy pirított tészták kerek a gung-bao csirke mellé?



## ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

75%

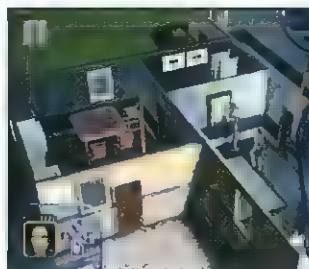
Természetfeletti erők, oszton, kalap és hatalmas pofonok - Larának még gondjai lehetnek!







➤ "Bontsd ki nyugodtan, Marcsikám - csak várd meg, míg elmegyek!"



## A galád család mindennapjai

# THE SIMS

TÍPUS: ÉLETSIMULÁCIÓ KIADÓ: ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ: Maxis PC/MAC/PS2/XBOX MEGJELENÉS: 2000.03.01. NTSC

1989-et írtunk, amikor az Infogrames kiadásában megjelent a Sim City című játék, Amigára,

PC-re, majd nemskára Commodore 64-re (!), aminek a fejlesztője egy bizonyos Maxis nevű csapat volt. A feladat egy város irányítása volt és nagyjából úgy lehetne leírni, hogy a polgármesteri feladatokat kellett ellátnunk. Na persze nem úgy, hogy mindenféle rendezvényeken hosszú történeteket meséltünk elméleti metróvonalaktól kezdve az elméleti világvárosokig, hanem a gyakorlatban, ráadásul a fejlesztések és építések mellett tekintettel kellett lenni a lakosság hangulatára is. A játék elképesztően sikeres volt, és ezt bizonyítja az is, hogy két folytatást is megért (és hamarosan jön a negyedik rész, habár egyelőre csak PC-re), a Sim-előtagot kapott játékok pedig egész komoly univerzummá kerekedtek. Volt mindenféle Sim Earth, Sim Life, Sim Isle, Sim Farm stb., sőt néhány bizarrabb is, teszem azt a Sim Ant, ahol egy hangyaboly elebebe maszhatunk bele. A játékok ugyan témájukban meglehetősen eltértek egymástól, de mindegyikben egy közösség életét kellett

döntéseinkkel és parancsainkkal befolyásolni. Mint oly sok más sikeres fejlesztőcsapatot, idővel aztán a fejlesztő Maxis is szépen behappolta az Electronic Arts, és az újabb Sims-ek már az ő égisük alatt jelentek meg. Ebbe a sorba tartozik a The Sims is, amely három évvel ezelőtt jött ki PC-re, és olyan eladásokat produkált, amiktől még a kiadó és a fejlesztő is teljesen ledöbbent: ez lett a világon a legnagyobb példányszámban elkelő PC-s játék. Ez idáig hét kiegészítő-lemezt adtak ki hozzá, és a teljes eladások ezekkel együtt már valahol tízmillió körül járhatnak, amely elképesztő szám a PC-játékpiacon, ahol a sikert a konzoloktól eltérően nem milliókban, hanem százazreken mérik. (Összehasonlításképpen: konzolokon hasonló eladást csak a PlayStationön Dragon Quest és Final Fantasy, valamint a Nintendo Gameboy Colorra készült Pokémonjai produkáltak.) Mostanra már joggal merülhetett fel

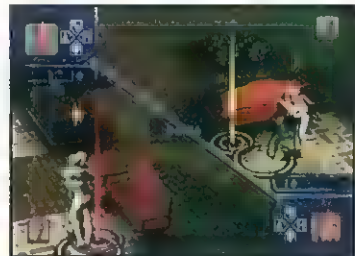
bennetek a kérdés, hogy mi a fenét is jelent az a sim? Az elnevezés Will Wrighthoz, a Sim City és ezáltal az egész mizéria szülőatyjához fűződik: az ő kreálmánya és védjegye ez a szó – az általa megálmodott játékokban „élő” és tevékenykedő embereket nevezik így.

A The Simsben a fő feladat tulajdonképpen egyszerű: arról van szó, hogy irányításunkkal egy család (amely állhat csupán egy főből, de lehet akár népesebb is) minden tagja érezze jól magát és legyen sikeres a munkahelyén is – gyakorlatilag egy olyan életjátékrol van szó, ahol TENYLEG az emberek mindennapi életét játszhatjuk. Egy embernek majdnem tíz különböző szükséglete van (pl. komfortérzet, tisztaság, pihenés, szórakozás stb.), amelyeket az általunk teremtett körülmények nagymértékben befolyásolnak, és persze csak akkor lehet maradéktalanul boldog, ha ezek mindegyike a pozitív tartományban van. (Vagy ha előfizetett a Multiplay!-re, ami konzolos lényről lévén szó, teljesen hétköznapi szükséglet...) Az emberek – akárcsak a valóságban – különböznek egymástól,

mindegyikük más típus, a rá jellemző igényekkel, mentalitással és viselkedéssel. Noha önállóan is ténykednek valamennyit, azért jórészt nekünk kell megmondani, hogy mit csináljanak, mert alaptól szinte egyik sem egy nagy koponya, és hajlamosak meglehetősen renyhe életet élni. A játéktér maga a családi ház és közelebbi környezete (a kerttel és az előtte haladó uttal), ahol az történik, amit csak akarunk. Innen megy minden lakó minden áldott nap dolgozni, itt esznek, tisztálkodnak, szórakoznak és pihennek, itt költöttek a barátságok és a szerelmek (a szomszédsággal lehet flörtölni is), és nem utolsósorban az emberkéket egymásnak is lehet ugrasztani – szóval zajlik a nagybetűs ÉLET. Mi pedig berendezzük a lakást és a kertet, biztosítjuk a kellekeket mindehhez, megmondhatjuk hogyan viselkedjenek egymással az emberek – kicsit olyan a hangulata az egésznek, mintha mi állítanánk fel a diszleteket egy színelőadásához, mi lennénk a rendezője egy darabnak.

Manapság szinte már a levegő sincs

➤ Ilyen bögyös babája van és a számítógép előtt ül?!



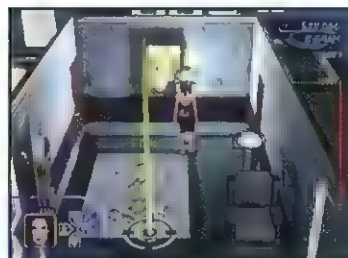
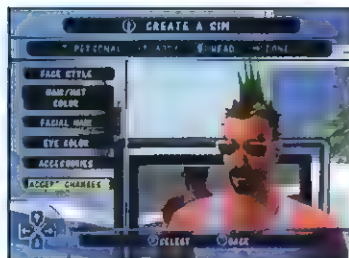




➤ Nofene, a Frigyládát is haza lehet vinni?



➤ Ez a kéro azért még elég szegényesen van bebutorozva...



nygen, úgyhogy itt is minden pénzbe kerül. A bevételi oldalt a munkával keresett pénz menti, mindössze annyi az eltérés a valóságtól, hogy az adott összeg felett itt mi rendelkezünk. Minél okosabb, talpraesettebb az általunk irányított figura (különböző tevékenységekkel – pl. sakk – lehet az elméjét és az ügyességét pallérozni), annál jobban fizet az ást is talál magának. A játéknak gyakorlatilag nincs vége, tulajdonképpen addig játszhatunk vele, amíg csak szeretnénk, a szereplők nem öregsznek a játékidő alatt, meghalni pedig szinte lehetetlen. A karaktereinket akár mi magunk is megtervezhetjük, akár csak egy RPG-ben (végül is ez a játék is valahol az), kismillió külsőt és képességet változtatgatva

Az eredeti program 2000. januárjában jelent meg, azóta pedig már sok szennyvíz lefolyt a Dunán. Alakítgatásra bőven volt tehát idő, és a játékon ez meg is látszik. Nem egy-az-egyben, direkt átiratot kapnak a PS2-tulajok, a program más – és sokkal több – lesz, mint PC-s elődje. Az új idők széléhez igazodva a grafika Immáron teljesen háromdimenziós lesz, ami hatalmas előrelépés a PC-s változat izometrikus nézetéhez és sprite-alapú szereplőkhöz képest (egyébként ez lesz az első 3D-s Sim-játék). A játékban minden egyes objektum, lett legyen szó akár a saját, irányított karaktereinkről vagy a szomszédokról, a különböző berendezésekről (bútorok és egyéb tárgyak) valamint maga a ház is háromdimenziós modellekből áll. Ez egyrészt a kamerák tekintetében jelent sokkal nagyobb mozgásszabadságot, másrészt a szereplők mozgása is jóval finomabb lesz (több fázisból áll). A játék 3D-motorja nagymennyiségű fényforrást képes kezelni – ebből következően a lámpafények és az árnyékok nagyszerűen festenek, a szereplők, a bútorok egytől-egyig életszerű árnyékok vetnek

A játékmenet is kibővül, mégpedig többek között egy új, kudarcseseken alapuló móddal. Ez a Get-a-life nevet kapta, és szakmai

körökben nagy csodálkozásokhoz vezetett a bevezetése – léven ebben a módban határozott célok eléréséért hajt a játékos (ez még önmagában nem is lenne annyira meglepő), és ez az első alkalom, amikor egy Sims-játékot konkrétan befejezhetünk (ez viszont már annál inkább!). A legfőbb célunk, hogy átköltözzünk a szomszédunk házába, ezt pedig számos kisebb fejtörő és alkudetés teljesítésével lehet elérni. Egy kicsiny házában kezdünk, két-három egyszerűbb feladattal, például olyanokkal, hogy javítsuk meg az elromlott TV-t, vagy főzzünk egy ütős vacsorát. Köztünk maradjon, hogy bár egyszerűnek hangzanak, de mégsem fognak – főleg a The Sims világát, szabályait és menetét nem ismerőknek – elsőre sikerülni, mert van egy pár buktatójuk. Ha nem vagyunk jártasak az elektronikaiban, és nem tanulmányoztuk át az útmutatót, TV-szerelés közben biztosan megüt az áram (és a guta), ha pedig nem vagyunk tapasztalt gáztűzhely-kezelők (már ha szerethető ilyen képesítés) az áhított vacsi helyett egy frakkó kis lakástűz lesz a kuktáskodás eredménye. Apróságoknak tűnnek, de jobban belegondolva megvan az indoka, hogy miért nem sikerül egy adott cselekvés. Ha a muttet kell lefejmelni némi pénzre, és az erre irányuló hadmozdulatok és pszichológiai hadviselést rossz időben vetjük be (azaz anyunk épp rossz kedve van), a zseton helyett egy hatalmas maflást tehetünk zsebre. A képességeink fejlesztésével azonban már teljesíthetőek lesznek a feladatok. Mindezt azért, hogy ezután egy új – és méretezhető – házba kerüljünk át, ahol már nehezebb és összetettebb feladatok várnak minket. Ebben a módban összesen hét hazikón át kell managelnünk emberkéinket, és a Maxis állítása szerint az újoncoknak (és a konzolosok nagy többsége ugyebár ebben a játékban ilyen) kb. 10 órányi játékidőre kerül majd az összes feladatot teljesíteni.

A Get-a-life módban teljesített feladatok után megnyitjuk az ott szereplő különböző objektumokat – ami jelen esetben azt jelenti,

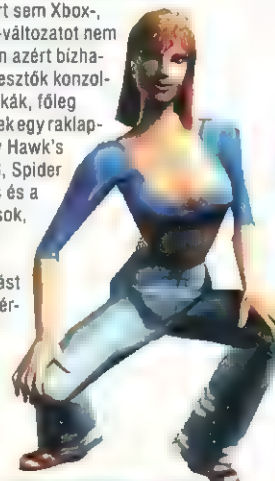
hogy a játék másik módjában, a klasszikus játékmenet alapjaira építő, soha véget nem érő főjátékban is megvásárolhatjuk ezeket. Ez a fajta – tulajdonképpen a bombasztikus sikert meghozó – játék érintetlenül került át a PS2-portba (mármint stílusát és menetét tekintve, a grafika a már említett szempontok szerint ugyebár megújult). 10 különböző karriert (életutat?) kínál, mindegyikkel más módon kereshetjük meg az embereink jólétéhez szükséges tárgyak megvásárlásához szükséges pénzösszeget. A fejlesztők állítása szerint az eredeti játék összes tárgya és bútor szerepel, megfelelően a Livin' Large és a House Party kiegészítőkben bevezetett új cuccokkal, ezenkívül a konzolos változat 14 vadonatúj tárggyal is gazdagabb lesz (ilyen pl. a sztriptiz-póker asztal, ami különösen jól hangzik!). Ez összességében kétszer annyi objektumot jelent, mint amennyi az első PC-s változatban megvehető volt

Nagy újítás továbbá a többjátékos-lehetőség, amelyet mindkét játékmodban előhívhatunk és osztott képernyőn zajlik. A Get-a-life multiplayerben egy egymás elleni küzdelem, amely szép sorban megnyitható pályákon (környezetekben) játszódik. Mindkét játékos célja ugyanaz, a feladatok nagy részét időlimitesek. Az egyik pályán például az a cél, hogy az adott idő alatt minél több kajára tegyünk szert, ami történhet kerti grillezéssel, netán némi koldussal, de akinek már az övdában is a köcsög volt a jele, azok biztosan megpróbálják a másik nehezen összekuporgatott elemőzsáját megfujni. Persze az egyjátékos-mód alapelvei itt is ugyanúgy érvényesülnek: amíg nem szereztük meg a kellő képzettséget valamely tevékenység elvégzéséhez, addig itt is feleslegesen próbálkozunk. A klasszikus-mód hasonlóképp működik, azzal a különbséggel, hogy itt akár kooperálhatunk is egymással (egy nagyobb család irányítása nyilván könnyebben megy kétfelé osztván a feladatokat), de azért a kisördög itt is megbújhat az emberben, mert nem kötelező a feltétlen együttműködés,

nyugodtan pokollá tehetjük a másik játékos virtuális családjának életét.

Számomra a legnagyobb kérdés nem a technikai megvalósításban rejlik (ha jól használják, a PS2 grafikus engine-je csodákra képes), én inkább az irányítástól félek egy kicsit, ezt tartom mindig sarkalatos pontnak egy PC-konzol átiratnál. Bár, ha hihetünk az ígéreteknek nem lesz ezzel különösebb probléma: Will Wright és a Maxis néhány designere – még azelőtt, hogy akár egyetlen egy sornyi kódot is megalkottak volna – heteket töltöttek a különböző konzolos játékok irányításának és magának a kontrollereknek a tanulmányozásával. A két analóg kar közül az egyik a kamera, a másik a mutató mozgásáért felelős (ugyebár itt magukat az embereket nem irányíthatjuk közvetlenül). Ezen kívül minden egyes gombnak megvan a maga szerepe (kapcsolatba lépni egy személlyel, használni egy tárgyat, időgyorsítás stb.), sőt még a D-pad különböző irányai is ellátnak egy-egy funkciót. A fejlesztők állítása szerint az „öregék” hamar hozzászokhatnak, az abszolút újoncok pedig meglehetősen intuitívnek fogják találni. Mit is mondhatnánk erre? Talán egy áment, mert ha ezt elrontják, nem valószínű, hogy a program megismétli a számítógépen elért sikereit...

Minderre már nem kell sokat várni: jövő januárban meglátjuk, mit hoztak ki a játékból a konzolunkon – méghozzá egyelőre csak PS2-n, mert sem Xbox, sem GameCube-változatot nem terveznek. Abban azért bízhatunk, hogy a fejlesztők konzolra már vén rókák, főleg N64-re készítettek egy raklapnyi játékot (Tony Hawk's Pro Skater 1-2-3, Spider Man 64). A PC-s és a konzolos elvárások, a játékkultúra és attitűdök azért nem fedik egymást a legteljesebb mértékben, de a The Sims előtt ott a lehetőség, hogy bebizonyítsa, minden platformon tarolni tud.



## ELSŐ BENYOMÁSOK

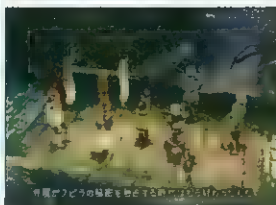
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

90%

Az emberek PC-n imádták, hogy - ha virtuálisan is, de - sikeres életet élhetnek. Miért lenne ez másként PS2-n?







Na, most akkor következhet egy combos combo!

■ Márciusban megint jön a Yuna

# FINAL FANTASY X-2

TÍPUS KIDŐ KIDŐ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS JAPÁN



A Square szokásos évi programbemutatója, ami ezúttal Square Meeting névre hallgatott több nagy meglepetést is hozott, melyek nagyrészt negatívak voltak: a GC-re fejlesztett FF Crystal Chroniclesből három kepen kívül semmit nem mutattak, a Final Fantasy XII-ről pedig csak annyit lehetett megtudni, hogy Japánban is legkorábban 2003 végen jelenhet meg. Azonban egy új játék bejelentése ezeket nagyrészt feledtetette, ami annyiban is meglepő, hogy az első direkt-folytatás lesz a Final Fantasy-széria berkein belül.

A Final Fantasy X-2 (ejtsd: tíz kettő, még véletlenül sem tizenkettő) két évvel az eredeti epizód után játszódik, természetesen azt alapul véve, hogy a játékos a X. részen végigküzdötte magát. Spira világára visszatért a beke, sem Sin, sem pedig a valójában őt irányító Yu Yevon nem adott magáról hírt, a bolygó újraépítése gőzerővel zajlik. Az Al Bhedek korábban elnyomott és megvetett népe egyre nagyobb népszerűségnek örvend, hiszen egyedül ők képesek a nagy erejű gépek, masinák gyártására és javítására. A yevonita papság által korábban betiltott gépezetek ugyanis immár szabadon használhatók, és ezzel a lehetőséggel mindenki alaposan él is. A chocobók helyett robotmadarak veszik át, a katonákat kard és pajzs helyett löfegyverekkel és lángszórákkal szerelik fel, de még a templomokban (ahol már természetesen nem Yu Yevonhoz imádkoznak) is szerephez jutnak. Ez azért már nem tetszik mindenkinek. Nehányan a földi gépmobilok nyomdokába kívánnak lépni: megpróbálják visszaalítani a régi rendet és elkergetni az Al Bhedeket. Ezek az elemek egyre szervezettebben lépnek fel, és a pletykák szerint egy isteni hatalmú lény vezeti őket. (Erről az entitásról Square-ék meg

semmi információt nem adtak közre, már azon kívül, hogy nem Yu Yevon tér vissza.)

Itt jön be a képbe a mindig csendes Yuna, a FFX legfontosabb női szereplője, aki egy éven át az újraépítési munkálatokat és az új vallás megszervezését irányította, majd vándorutra indult Spira különböző vidékeire. A megújuló világ őt sem hagyta változások nélkül: egyrészt a ruháit cserélte le teljesen új cuccokra, másrészt a fegyverét is a kukába dobta az Al Bhedek alkotásai miatt. Eredeti, visszafogott szereplése a múlté, egy Lara Croftot megszégyenítően rövid sortban és egy alig takaró (Tidus jeleivel díszített) topban máskál, kiegészítve egy pár hosszúságú csizmákkal. (Ez eddig mind roppant pozitív változás, viszont azt nem értjük, hogy az övéről miért lóg egy kék lebernyeg, ez cseppet sem esztétikus!) Egykori varazsboltjait sutba vágta, helyettük két pisztollyal harcol (jobb Lara-vonas).

Yunát két hölgy kíséri el úján (várhatóan nem is lesz lehetőség újabb karakterek felvételére), akik közül az egyik Rikku lesz. Ő is megváltozott a tizedik rész óta, az ő ruhája talán még többet fed fel bájából, mint Yunáé, és harci kesztyűk helyett egy furcsa fegyverrel küzd (olyan, mint egy tuskéssel felszerelt diszkosz). A harmadik leányzóról semmit nem tudunk, de az eddigiekből kiindulva nagy rá az esély, hogy Lulu lesz az – az új logóban mindenesetre ez a hölgy egy kardot hurcolászik magával.

Természetesen a karaktereknek nemcsak a külseje változott, hanem a képességeik is. A FF X-2 az első lesz a sorozat tagjai közül, amiben külön gomb lesz az ugrásra. Meglehetősen sok olyan hely lesz a játékban (mint például Mi'ihenben a hegyek között), ahol a Tomb Raiderre emlékeztető módon kell pattognunk egyik szirtől a másikra. Hogy a szimpla ugráson, a falmászáson és a függőlegeseden kívül milyen mozgásokra leszünk képesek, azt még nem tudni, mindenesetre a Tokióban össze-

gyűlt közönségnek bemutatott videó azzal zárult, hogy Yuna egy hátraszállt követően belelőtt a kamerába.

A grafika nagyrészt változatlan maradt, egyes helyszíneket módosítás nélkül emeltek át, más-hol viszont sokkal gépiesebb rajzolták meg őket. Az már biztos, hogy a kalandok Besaid szigetén kezdődnek, és a kepek alapján eljutunk Macalania erdejébe, a mi'ihen hegyek közé és a teljesen újraépített Kilika is. Új – és lényeges – helyszíneként feltűnik egy rózsaszínű, kissé romos repülő kastély, ahol a katonák lebegő motorokon járóznak. A harcrendszert is megváltoztik, köszönhetően annak, hogy csapattagjainkat nem lehet cserélni. Sajnos karaktereink szinte a nulláról indulnak; annak ellenére, hogy legyőzték Sint, cirka 70 HP-val fognak kezdeni (biztos a sok tespedéstől koptak a formából). További változtatás, hogy az Overkill-, az Overdrive- és a Sphere-rendszert eltávolították a játékból, ezáltal tehát nem mi választjuk meg, hogy milyen képességeket fogunk tanulni. A SquareSoft hivatalos sajtóközleménye szerint ettől „akció-dúsabb és realiztikusabb” összecsapásokra lehet számítani. (Az akciódúsát még csak-csak alárjuk, a realiztikus túzgolyókkal kapcsolatban viszont még fenntartásaink vannak). Lehetőség lesz uteskombinációkat bevinni az ellenfeleknek, amihez Tekken-szerű komboakat kell előadnunk (de gondolhatunk akár Zellre is a FFXIII-ból). Erre akkor lesz lehetőség, ha az Active Mode felirat villog a jobb felső sarokban.

Annak ellenére, hogy Yunát gőzerővel igyekeznek szexszimbolizálni, Larához hasonlatossá átváltoztatták, a Final Fantasy X-2 marad RPG – ezt minden nyilatkozatban, interjúban kihangsúlyozták. Összintén szólva, mi titkon abban reménykedünk, hogy az ugráló részeket a háttérbe szorítják, és inkább azzal töltsék az időt, hogy egy olyan fantasztikus történetet dolgozzanak ki, mint amelyet már a Final Fantasy X-ben átéltünk.

## UGRA-BUGRA-YUNA CROFT



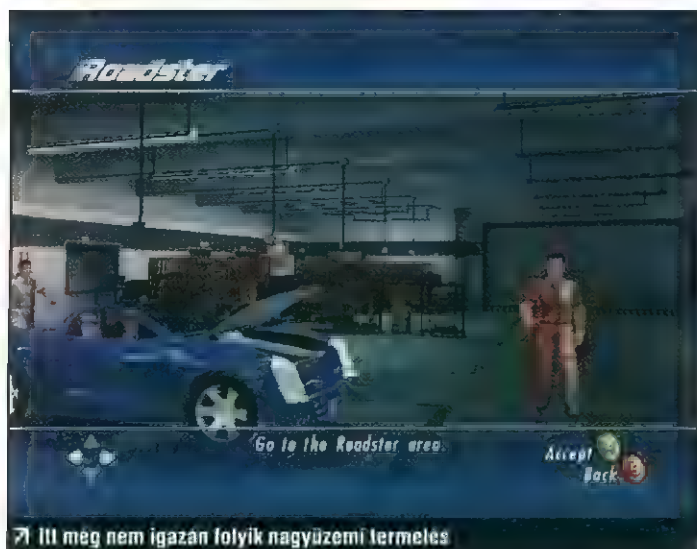
## ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT 60%

A világ, a játékmenet és a lányok alaposan megváltoztak – a Square-ből kiindulva a minőség azért marad.



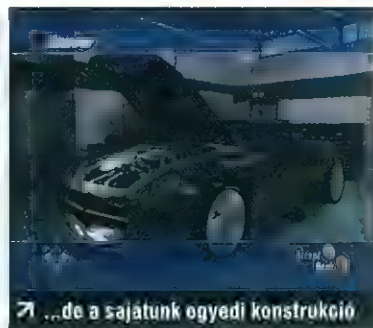




➤ Itt még nem igazán folyik nagyüzemi termelés



➤ Igazi márkák ellen versenyezhetünk...



➤ ...de a sajátunk egyedi konstrukció

## Az autóversenyző autógyáros

# APEX

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

31. 10. 2006

Az autóversenyes játékok általában nem arról híresek, hogy oltári nagy újdonságokat tartogatnak. Amint azt megszokhattuk, csupán két-három „nagyágyú” akad a játékegyesítő között, akik évről évre finomítják a játékelményt, és vannak a többiek, akik szépen lemásolják ezeket. Mostanában kétféle autóverseny van divatban: az egyik a játéktérmi típusú verseny, ahol autót és pályát választva már repeszthetünk is, a másik pedig a karnista versenyzés, ahol autókát lehet venni, azokat fejleszteni, stb.

Nos az Apex szülőatyja úgy gondolta, hogy ideje valami más rendszert kidolgozni. Arthur Houtman a sportautó-gyártás elmúlt száz évéből merítette az ötletet, mely során minden egyes konstruktor igyekezett otthagyni a nevét, egyet valamilyen gépcsodán, ami elismerést szerzett a szakértők körében, és ugyanakkor sikereket aratott a versenypályákon is. Magyarán a feltaláló, illetve az alkotó ember büszkeségével ismerkedhet meg majd az a játékos, aki az Apexben eredményeket ér el.

Mindez szépen hangzik, viszont kérdés, miként lehet az elgondolást a gyakorlatba átültetni. Kezdődik az egész ott, hogy megörökljük a nagybátyánk autógyárát, mely gyárból természetesen nem licenelt autómárkák kerülnek ki. A játék fejlesztői több formatervezővel is beszéltek, és meglepve tapasztalták, hogy azok nagy lelkesedéssel szálltak versenybe olyan tervek elkészítésével, amelyek valódi technikai megoldásokon alapulnak. A végeredmény az lett, hogy egy zsűri alakult különböző automagazinok szakíróiból, s a pályaművek közül az ő közreműködésükkel válogatták ki a legjobbakat. A rostán fennmaradt tervek fogja a játékos kézhez kapni, és újdonsult gyártulajdonosként első dolga az lesz, hogy kiválassza közülük a neki legszimpatikusabbat. Miután ez megtörtént, már csak egy logót kell választani egy meglehetősen nagy adatbázisból, illetve egy típusnevet megadni, s az autó sorozatgyártása megkezdődik. Az új márkánév rengeteg helyen fog feltűnni a legyártott kocsikon kívül az alkalmazottak

ruháján, óriásplakátokon, vagy épp újságok címlapjain. A poén pedig az, hogy a rivális autógyárak ugyanakkor valóságosak lesznek, így a játékos autója a versenyek során olyan neves márkákkal szemben veheti fel a kesztyűt, mint a Toyota, a Renault, az Aston Martin, a Dodge, a Mercedes, vagy épp a Lotus.

Természetesen nem csupán egy autó kifejlesztése a cél. Jó eredmények esetén a fejlesztőmérnökök újabb terveket készítenek el, s dönteni kell, milyen irányba haladjon tovább a munka. A gyár fejlődésének uteme javarészt azon múlik, mekkora az érdeklődés a márkánév iránt, amit természetesen a pályákon aratott győzelmek fokoznak. A fejlesztésnek minden egyes szakaszában ellátogathatunk a tervező részlegbe, s ott figyelemmel kísérhetjük az egyes fázisokat, majd amikor végre elkészül a prototípus, természetesen magunk vihetjük azt a tesztpályára. Ahogy a valóságban, úgy a játékban is lesz mindegyik típusból egy standard modell, amit azonban még tovább tökéletesíthetnek a mérnökök, és totál felspecizett, minden extrával ellátott versenyautókká alakíthatják át. Mindez egy elegge automatizált folyamat lesz a játékban, de mint az alkotók hangoztatják, a fő irányvonalat mindig a játékos határozhatja meg.

A kedves olvasó talán most felteszi a kérdést: de hát mi ebben az új? Elvégre nagyjából ugyanezt tehetjük a Gran Turismóban is, csak ott gyártulajdonos helyett egy versenyző áll a főnökeként, és valódi márkákat fejleszthetünk. Azt még nem tudni, mennyire jogos ez az aggodalom, mindenestre bizonyos jelek érdekes, valóban újszerű ötletekre utalnak.

Ilyen például az, hogy bankszámla nem lesz a játékban – meri mint a tervező mondja: nem egy gyársszimulátort akart csinálni. Abszolút a versenyzésen van a hangsúly, s a gyakorlatban ez úgy fog festeni, hogy sorozatos győzelmek esetén láthatjuk, ahogy az üzlet beindul. Egyre nagyobb gyárunk lesz, sokasodik az alkalmazottaink száma, s a futószalagról egymás után gördülnek le az autók. Ugyanakkor egy sikertelenebb széria után szomorúan kell konstatálnunk, hogy az autótunkat már nem veszik annyira, tehát a gyár kapacitása nincs kihasználva: leáll a termelés vagy csak csökkentett mértékben folytatódik, s a munkások zsebre tett kézzel ácsorognak. Ilyenkor menteni kell, ami menthető. Például előkotorhatunk egy régebbi típust, s azzal néhány versenyt megnyerve ismét az újságok címlapján szerepelhetünk.

„Hogy csakis kizárólag Xboxra fejlesztünk egy versenyjátékot, az technikailag és grafikaiilag egyaránt kifinomult megoldásokra nyújt lehetőséget.” – hangoztatja Jean-Philippe Agati, az Infogrames Los Angeles-i stúdiójának főnöke. A lenyűgözően magas poligonizáció mellett rendkívül nagy látótávolság, és részletesen kidolgozott tájak vannak beigérvé. Az autók modelleire akár 11.000 poligont is számíthatunk, míg a pályák kirajzolásáról 500.000 poligon fog gondoskodni. Impozáns mennyiségű eredeti autómárka és kitalált prototípus szerepel a játékban, melyek realisztikus tömegmértékkel fognak behorpadni, s bennük a motorok is életszerűen fognak dübörögni – merthogy valódi csúcsmotorok hangját rögzítették a hangmérnökök. A több mint 50 pályát szintén úgy alakították ki, hogy valóságos – észak-amerikai, európai, vagy épp ázsiai – tájaknak tűnjenek, hegyi utaktól kezdve városi utcákon át egészen a hagyományos versenypályákig. A sztori módon kívül lesz még Quick Race és Time Attack, valamint kétjátékos mód is, viszont az Xbox Live támogatásáról még nem szól a fáma. Az Apex elnevezést mindenestre jó ómennek szánták, az autóversenyző terminusában ez ugyanis az ideális ívke utal. Figyelembe véve, hogy a Superbike-sorozat révén a Milestone már rendelkezik „némi” tapasztalattal, nem kizárt, hogy a fejlesztés valóban a legideálisabb íven halad – a sorozatgyártott termékre azonban még márciusig várni kell.

### ➤ Egy kis önreklám mindig megengedett



## ELSŐ BENYOMÁSOK

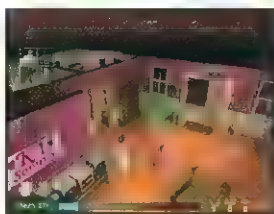
KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

70%

A játék koncepciója érdekesnek tűnik, s ha a technikai adatok is megfelelnek a valóságnak, akkor biztosan frankó versenyjáték lesz.







A játék számos pontja még elég kődös



Ha nem elég nagy a rettegés, bevetjük az ipari áramot is?

## ■ Szellemképes lesz a tévé

# GHOST MASTER

TÍPUS STRATÉGIA KIADÓ | INTERACTIV | FEJLESZTŐ | MEGJELENÉS | [PS2] | [XBOX] | NTSC

Az ember mindig is különös és furcsa, felelemmel vegyített kíváncsisággal közelített a természetfeletti, földöntúli, és egyáltalán: minden olyan dolog felé, amit nem tudott megmagyarázni. Nem is csoda, hogy a videojáték-műfaj is alaposan kihasználja ezt a tulajdonságunkat – minden évben tucat szám találkozhatunk horror-játékokkal, a programozók a szerencsétlen játékosra pedig már minden olyan lényt rászabadítottak, amit csak az emberi képzelet valaha is megszült. A Ghost Master, noha témájában biztosan nem – szellemektől hemzsegő kisváros –, a játékestílus megközelítésében viszont mindenképpen érdekesnek ígerek.

Ezúttal ugyanis a túlóldalt (vagy ha úgy jobban tetszik: a túlvilágot) irányítjuk – azaz most nem egy szellemirtót, hanem egy úgynevezett Szellem Mestert kell alakítanunk, méghozzá egy valós idejű stratégiai játékban. Célunk pedig nem más (persze, mi más is lenne?), minthogy nyakra-főre riogassuk a békés és nyugodt életet élő embereket. "Eszköztárunk" számos típusú és fajtájú szellemből áll: az egyszerű mezei kísértettől, a kopogó szellemtől és a fejtékül lovason

át a banshee-ig, amely az értelmező szótár szerint – nem vicc – a következőképpen hangzik: "családi tragédiákat hűhoggással előjelező kísértet". (Hát igen, úgy látszik, angol nyelvterületen több a kísértet – vigasztaljon minket az a tudat, hogy az egyszerű magyar viszont jóval izesebben tud káromkodni...) A játékban nem kell vértől tocsogó szobákra és a félelemtől összekoccanó fogsorokra számítani – az egész kivitelezés és koncepció sokkal inkább egy horrorfilm-paródia hangulatát idézi.

A fejlesztők még egy sztorit is kerítettek a játéknak – bár túl sok részletet nem közöltek róla. Túlvilági szolgaként (Ghost Masterként) a New Hampshire-beli (ennek ellenére pusztán fiktív) Gravenville városka nagy és titokzatos rejtélyére kell fényt derítenünk. Hogy ez tulajdonképpen mi is, azt szerintem még ők sem tudják, mindenesetre az ígéretek szerint "az atmoszférás háttértörténet és a dinamikus kibontakozó cselekmény már a kezdetektől bevonnak minket a játékba, és szinte odaszögeznek a fotelba". A készítők azt hangoztatják, hogy pontosan ez az egyik legfőbb olyan jellemvonás, ami megkülönbözteti a Ghost Master-t a hasonzorú valósidejű

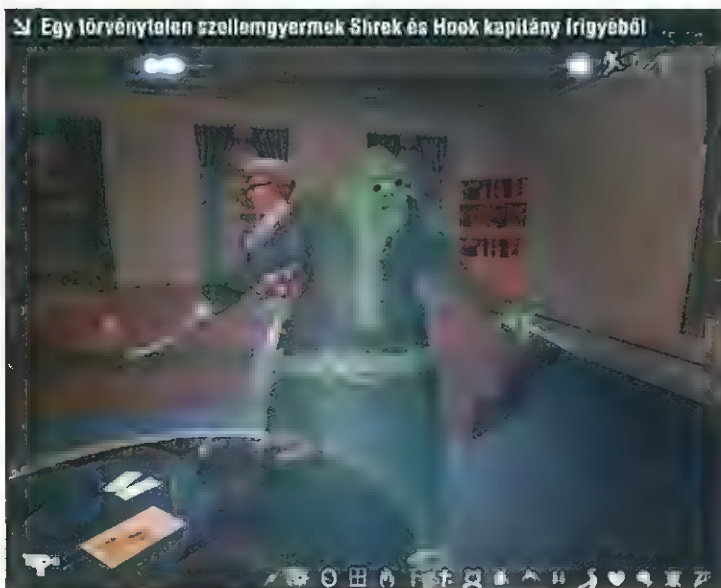
"életjátékoktól" (szerintünk legtöbbjüknel maga a fő cselekmény elég lagymatag és nem igazán érdekfeszítő). Ami viszont biztos: a program harminc fejezetből áll, amely tizenhat különböző – és meglehetősen nagyméretű – helyszínt tagolódik. Utóbbiak között megtalálunk egy elmegyógyintézetet, egy egyetemi kollégiumot és egy hajóroncsot (a városban? Nagyon sok grogot nyelhetett a bolygó hollandi!) – no meg az elmaradhatatlan, kísértetjárta öreg házát is.

Ötvennél is több éteri lényt használhatunk fel arra, hogy elűzdözzük otthonaikból Gravenville lakóit. Kezdetben még csak egy kisebb – és nem is a legfelelmetesebb egyedekből álló – csoportot dirigálunk, azonban siron túli tárházunkat a helyi és megérkezésünkig nyugvó szellemek felébresztésével is bővíthetjük. Fizikai energiát is gyűjtögetnünk kell (ez a játékban plazma névre hallgat), ezenfelül nem árt a kísértésre váró helyszínt történetét is ismerni ahhoz, hogy a Szellemvilágból éppen a nekünk kellő rémeket idézhessük meg. Mindegyik különböző tulajdonságokkal, előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik, de ami a legfontosabb, hogy egyedül nem képesek megoldani a feladatokat, igazi túlvilági-csapatmunkára lesz szükségünk (ezt a fejlesztők külön hangsúlyozzák). Nemcsak maguknak a szellemeknek a megjelenése okozhat zűrt: ha az nem váltja ki a kellő hatást, jöjfoa trükként különféle varázslatokat és para-jelenségeket is bevetünk, melyek száma jóval száz felett van (azt talán mondanunk sem kell, hogy mindet egyesével meg kell tanulnunk...). A kapott feladatok pedig többféleképpen is megoldhatók, ami a játék monotonitását hivatott csökkenteni.

Amennyiben a "félelem-faktor" elérte a kellő határt, megnyerjük a pályát, mert az emberek pedig nyugisabb helyre távoznak. Utóbbiak száma némileg meghaladja a százat

– bár ez így elsőre hallásra nem tűnik túl soknak. Ugy viszont már érdekesebb a dolog, ha azt nézzük, hogy mindegyikük különálló egyéniség lesz, a saját stílusával és szokásaival. Az emberek élnek mindennapi életüket, munkába járnak, dolgoznak, ebédet főznek – na, ezt kell nekünk fenekesül felforgatnunk az időtlen szellemeinkkel! A mesterséges intelligencia gondoskodik róla, hogy egy ember-kísértet találkozás után a humanoid karakterek viselkedése teljesen megváltozzon: elkezdnek abnormálisan viselkedni és rettegni.

A grafikával igazodni szeretnének a modern idők elvárásaihoz – épp ezért a stílusban szokásos izometrikus kétdimenziós nézetet felváltotta a teljes 3D. Ez teljes mozgásszabadságot biztosít, ami rendben is van, nekünk pusztán annyi lenne a keresnünk, hogy ha már ennyire hallgatnak a fiúk az új idők szelére, akkor oldják meg normálisan a kamerakezelést és az előtérben elhelyezkedő objektumok se takarják el a képet. Az ilyen témájú játékok különösen igénylik a sejtlemesen gomolygó kód megjelenítését, a profin kivitelezett fény-árnyék hatásokat és a speciális fény- és látványeffektusokat. A fejlesztőcsapat ugyan új, de tagjai közt régi motorosok is vannak (a stúdió vezetője Greg Barnett igazi szakmabeli veterán, 1983 óta foglalkozik játékegyesítővel – az ő nevehez fűződik az Ősidőkből a Horace-sorozat, vagy a Way of the Exploding Fist, még a Commodore 64 idejéből). A grafikus motor alapját a RenderWare fejlesztői felelőtlenség szolgáltatta – ezzel viszont nem vagyunk sokkal beljebb, mert egészen kiemelkedő (GTA 3, Burnout 2) és híhetetlen pocsék (AntZ Extreme Racing) alkotásokat egyaránt szült már. Amúgy igaz ez az egész játékra: addig nem törünk pálcát felette, míg nem látjuk és nem játszottunk vele – de kétségek nélkül érdemes rá odafigyelnünk.



Egy törvénytelen szellemgyermek Shrek és Hook kapitány írgyéből

## ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT **90%**

Az alapötlet tényleg szellemes, így reménykedünk, hogy nem kell a tél végén kihívunk a Szellemirtókat.

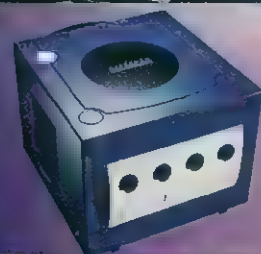






**Te nem játszhatasz ezzel a játékkal! Ő játszik veled.**

**ETERNAL  
DARKNESS**  
Sanity's Requiem



**Life's a game**

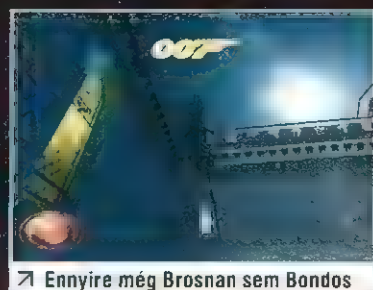




➤ Sikerült az Aston Martinból kétüteműt csinálnunk



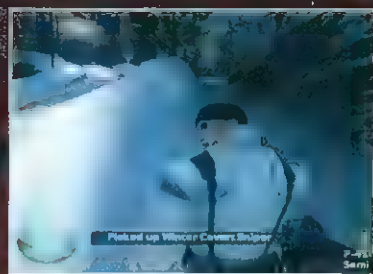
➤ Ez a kedvemre való látvány!



➤ Ennyire még Brosnan sem Bondos



➤ Ismét győzött a sebesebb és a jobb



➤ Mi van, öcsi, elveszett a puskád?

■ Bondito ergo bum ■ Bondolkodom, tehát lövök!

# JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

TÍPUS FPS KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EUROCOM ÉS EA CANADA-MEGJELENÉS 2002.11.29. - PAL



**M**ivel az Electronic Arts a legnagyobb független játékkiadó cég, nem véletlen, hogy sorozatban vásárolják fel a népszerűbbnél népszerűbb licenceket. Hatalmas tökérejükkel sikerült megkaparintaniuk a Gyűrűk Ura-, és a Harry Potter-filmek jogai mellett a mindenki által kedvelt angol titkosügynökök, James Bondot is. Ezt felhasználva adták ki 2000-ben PSX-re és N64-re a The World Is Not Enough-t, illetve tavaly év végén mindhármon új gépre az Agent Under Fire-t. Most pedig, okosan a Die Another Day, a huszadik James Bond-film bemutatójára időzítve, kiadják NightFire címet viselő programjukat, szintén mindhármon konzolra.

## A NightFire projekt

Bár sokan vacilláltak, a fejlesztők mégis úgy döntöttek, hogy új játékuikat nem a film alapján

készítik el (ugyan erre is meg lett volna a lehetőséjük, de úgy gondolták, hogy ez túl sok kötöttséggel és – a fejlesztési szakasz idején – bizonytalansággal járna). Szerencsére James Bond-téren meglehetősen tapasztaltak – a Eurocom készítette a TWINE-t is – így meg kell bíznunk döntésükben: egy teljesen új, egyenesen a programhoz kidolgozott sztorival sokkal egységesebb játékmennet kapunk. Persze nem kell attól félni, hogy valami összetekert történet a NightFire háttere, azt ugyanis az MGM forgatókönyvírói alkották meg, és mondhatom, semmivel sem rosszabb, mint a legutolsó filmek sztorijai.

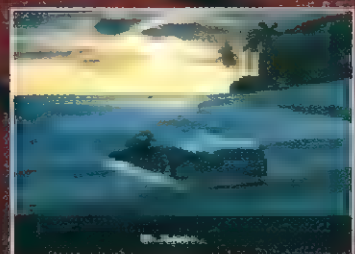
Míg az Agent Under Fire-ben nagyon modernre vették a figurát, és a legfejlettebb országokat vezető elnökök és miniszterei klonozásával tört egy Malprave nevű gonosztevő a világ ellen, itt egy sokkal hagyományosabb gubánót kell kidolgoznunk. Egy atomenergia-elleni csoport vezetője, Raphael Drake lesz az ügyeletes rosszfiú, aki természetesen nem olyan nagy ellensége a maglaspada-nak, mint hirdeti. Sőt, milliomos lévén egy Phoenix nevű céget alakít, amely első ránézésre régi atomerőművek, illetve nukleáris leszereléskor áldozatul esett robbanófejek eltakarításával, újrahaznosításával foglalkozik. A háttérben persze egész másról van szó: Drake valójában gyűjti a nukleáris

rakétákat, hogy azokat egy amerikai uralómásról kilője az ő később kihirdetendő uralmát el nem fogadó országokra (ez a Project NightFire, innen kapta a nevét a játék).

A mi kalándunk Párizsban kezdődik, ahol egy igen szemrevaló francia ügynökhölgyet kell kihúznunk a slamasztikából. Az ő információi alapján jutunk el Drake-hez, akinek osztrák kastélyában összetalálkozunk a Malprave-üggyel már ismert Zoe kisasszonnyal is. Egy eszeveszett menekülést követően (lanovkával, hójáróval és kocsival, két meglepetésként sikerül eljutni hozzá), Drake alvezérével, a Japánban élő Alexander Mayhew-val. Sajnos őt már nem sikerül megmenteni, de testőrnőjével, Kikoval behatolunk a Phoenix tőlől főhadiszállására. Itt sikerül egy figyelőprogramot juttatni Drake számítógéprendszerébe, és így fel tudjuk keresni az egyik olyan helyszínt, ahol nem egészen azt teszi, amit hirdet. Sajnos a kirándulás balul üt ki, ugyanis kiderül, hogy Kiko is Drake embere, így elég kellemetlen élményben van részünk: felöklünk minket egy felhőkarcoló teteléről. Szerencsére Mr. Bondot még ez sem rázza meg, és egy ausztrál ügynök, bizonyos Alura segítségével innen is meg tudunk lógni – sőt, ellentámadásba megyünk át. Víz alatt, úton és levegőben is utazunk és – főleg – lövünk, amíg el nem érünk Drake titkos szigetére, ahonnan az akciót készítték. A végjáték már az uralomáson zajlik, ott kell megsemmisítenünk az atomrakétákat, és kiadni az úrbe Drake-et, menjen isten hírével. A végére a jutalom sem marad el: az unalmas visszatérést a Földre a főzes Alura dobja fel, vagyis teszi még kellemetlenebbé – mert ezt ugye már nem láthatjuk...

## Lövünk és vezetünk

A NightFire játékmennetében nagyon hasonló az Agent Under Fire-re. Ez persze nem véletlen, hiszen ahogy Joel Wade, a játék producere nyilatkozta: az lebeggett a készítők szeme előtt, hogy valami hasonlót készítsenek, ám minden ízében és minden téren jobbat. Azt kell mondanom, nagyjából el is érték ezt a célt, főként, ami a változatosságot





## Q KÉTYERKEI

Az autóra szerelhető, és általában csak egyszer használható Q-alkotta bigyókön kívül tíz különleges szerkezethez lesz szerencsénk.

### VE GLASSES

Éjjellátó vagy hőlátó foncsort aktiválhatunk szemüvegünkön, igazából az utóbbi használható többször, hiszen így a vékonyabb falakon is átláthatunk.

### KORSAKOV K5

Ez inkább fegyver, mint kutyú, de a játék mégis ide sorolja ezt a kábítópisztolyt. Az elaltatott ellenfelek egy idő után felkelnek, erre figyeljünk!

### PHOENIX RONIN

Bárhon felállítható, diplomatafűzőnknek álcázott gépágyú, ami automatikusan a legközelebbi célpontot fogja be, és azonnal szilává is lövi. Ha ez nem felel meg, akkor átválthatjuk feletté a közvetlen irányítást.

### SHAVER

Borotvának tűnő robbanószer, amit egy kis detonátorral műsűthetünk ki.

### Q-WORM

Egy kis CD-t tartalmazó hitelkártya, amivel egy figyelőprogramot telepíthetünk Drake számítógépes rendszerére.

### DECRYPTOR

Kis miniszámítógép, amivel az elektromos, kódot kéro záratok hatástalaníthatjuk.

### MICRO-CAMERA

Első pillantásra öngyújtónak látszik, pedig valójában egy tényképezőgép. Mind a dekoltázsok, mind az örült, megalomán diktátorjelöltek terveinek megörökítésére alkalmas.

### GRAPPLE

Mobiltelefonunknak egy extra funkciója is van, egy kis kötéllal felhúzzathatjuk magunkat a magasban levő kampókhoz. Ha használhatjuk, kis kampó-ikon jelenik meg a képernyőn.

### LASER

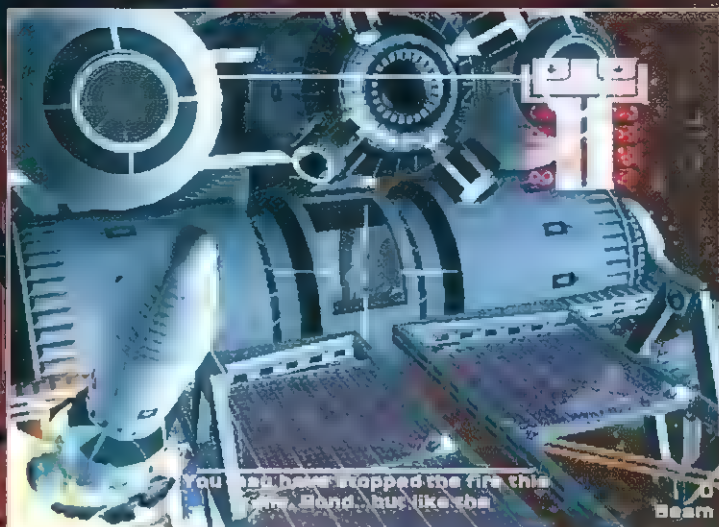
Kis erejű lézer, amivel ajtók zsanérjait vágathatjuk át, illetve megromíthatunk vele érzékeny elektronikus berendezéseket.

### STUNNER

Viszonylag gyenge fegyver, amivel elektromos löletet lőhetünk ki. Pár percet kiűthetjük vele ellenfeleinket, de csak nagyon közelről használhatjuk.

us: A program 12 pályája közül hetet lehet nézetből élnünk át, de ez nem jelenti azt, hogy ezek hasonlóak lennének. A Night Shift pályán például a topakodáson van a hangsúly, kamerákat kell elkerülnünk, és senkit nem szabad megölni. Ezzel teljesen ellentétes hangulatú a Countdown nevű szint, ahol Drake bázisát kell frontálisan megrohmozunk, huszasával irtva a ránk köldött katonákat. De említhetném a Chain Reactiont, ahol szinte csak mesterlövész-puskát fogunk használni, vagy a végső leszámolást az

úrben, ahol a súlytalanságot is megtapasztalhatjuk. A szokványos FPS-ekben kizárólag fegyvereket használhatunk, jó esetben talán valami gyújtó tárgyat. Mivel itt James Bondról van szó, akihez ugyanúgy hozzátartozik a kicsit lökötött feltaláló, Q, mint mondjuk Lara Croft-hoz a topja, természetesen itt különböző ketyeréket is használhatunk. Pontosabban: használunk kell, mert néha csak ezekkel juthatunk tovább. Bár egy pontos listát találgatni valahol itt a környéken, azért megemlíteném itt is a kedvenceimet. Először



Na, ismét sikerült megmenteni a világot, már csak Drake-et kell eltenni láb alól



a Phoenix Roninnal. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy diplomatafűzőnkbe rejtett gépágyú – bárhon felállíthatjuk és felszedhetjük, ráadásul akár manuálisan is vezérelhetjük. Szintén sokat használtam a Lasert, amivel rengeteg akadályt – rácsokat, széfeket, vezérlőpaneleket – takaríthatunk el az útból, és a Decryptort, amivel a kódot kéro záratok kórhetjük fel pár pillanat alatt.

Az Agent Under Fire igazi ujjtása az volt, hogy a lövöldözés pályákat autós kúldetésekkel dobták fel. Szerencsére ezt a jó szokást most sem vetették el, és bizony ezek a missziók a játék legelvezetesebb részei lettek. Négy pályán is lehetőségünk lesz autót vezetni, három alkalommal a csodás ezüstsín Aston Martin (utóljára a víz alatt, köszönhetően Q-nak), egyszer pedig egy éjfélete Ford terepjárót. Mindkét masina gépfegyverrel, illetve nökövetős rakétákkal van felszerelve, szóval túzerőben sem fogunk hiányt szenvedni. Természetesen a kocikkal ugyanolyan extrém mutatványokat adhatunk elő, mint amiket a filmben is láthatunk: hatalmas ugratások, az új mozi szellemében izgalmas kergetőzés egy belgyólt taven, vagy akár az, amikor egy éttermeti hajtunk keresztül 250-nel. Van egy harmadik pályatípus is, amit az alkotók „rain-shooting”-nak neveznek – ezek olyan missziók, ahol az irányítás nem a mi kezünkben van, mi csak célozni tudunk, és persze a ravaszt meghúzni... Lesz, amikor Alura vezet

egy repülő, és nekünk kell az ágyút kezelni, de mesterlövészkedni is fogunk egy helikopterből, avagy védeni a hátsónkat, miközben eszontó sebességgel száguldunk le az Alpok egy meredek lejtőjén.

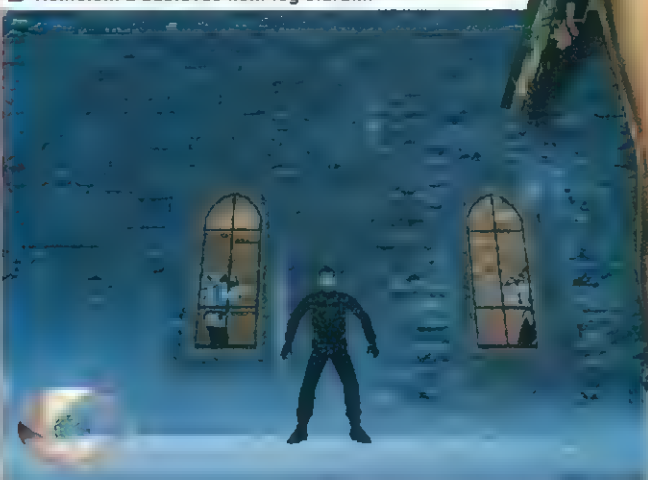
### Elegáns, profi, de konzervatív

Ráadásul a pályák nemcsak változatosak, de a lövöldözésekön általában több módon is végigmehetünk. Ugyan ezt igazából csak az oszták pálya elején bontották ki teljesen, ahol három merőben ellérő megoldással (rambózáva, egy teherautó platóján ültözve, vagy osztonva mártva rojtózva) juthatunk be a kastélyba, de a többi helyszín sem lineáris. Ezt főként azért értékelem, mert az Agent Under Fire ilyen szempontból kiemelkedően egyszerű volt – nagyon örülök, hogy vettük a fáradságot, és kijavították ezt a hiányosságot. A Bond

➤ Ezer bocs, remélem nem zavartam meg a vacsorát!



➤ Remélem a babeles nem fog elárulni





# KÜLDETÉSEK

## 1. Paris Prelude

**Helyszín:** Párizs, Franciaország

Egy helikopterben kezdünk, kezünkben egy mesterlövész-puskával, a célunk pedig az, hogy megmentsünk az alatt menekülő Dominique-t. Lőjük ki az őt üldöző kocsikat (a kerekükre célozzunk), majd a lánc villogó darabját is. Miután behuppanunk az Aston Martinba, kovessük a furgont. Az első autót a füst-granátával tereljük el (L1), a többi pedig rakétával szedjük le. Két helyen szerezhetünk meg Bond-jeleket: ha a sikátor után használjuk a Q-Wedge-et, és így slisszolunk el a két kocsi között, a hídon pedig turbo segítségével szállhatunk át. A küldetés végén az EMP-vel szedjük le a furgont

## 2. The Exchange

**Helyszín:** Az Alpok, Ausztria

Korül kell nézünk Drake-nél, és az első nehézséget rögtön a bejutás fogja jelenteni. A legegyszerűbb, ha a starthelyről rögtön beugrunk a lent haladó teherautóba. Az is egy megoldás, ha mindenkit kinyirunk, és úgy megyünk be a főbejáraton, de akár oldalról is beosonhatunk (a főbejárat előtt balra vezet egy kis ösvény). Keressük meg a főkaput, majd bent élvezzük a gyönyörű lányok társaságát, és menjünk mindig a kijelölt irányba. Miután megnyalogattuk Dominique torkát, lőjük le az öröket, és keressük meg Drake-et. Ezután távozzunk az ablakon keresztül, és küzdjük el magunkat a lenti toronyig. Itt törjük fel a széfet (lásd a DVD-t), majd menjünk vissza a lanovkához a géptérmen át. Lőjük ki az ablakokat, majd készítsuk elő a rakétavetőt, és háromszor találjuk el a helikopterrel támadó Armitage-et

## 3. Alpine Escape

**Helyszín:** Az Alpok, Ausztria

Amig Zoe beindítja a hőszt, lőjük le minden támadót (célszerű a benzineshordókra célozni). Miután elindultunk, robbantsuk fel a két épületet, itt is az okatlanul felhalmozott hordókba durrogatva. A támadó hójáratokat szedjük le a gépfegyverrel (Zoe mindig megmondja, honnan támadnak), majd amikor a kapuval akarnak minket megállítani, váltsunk a rakétára. Ezt használjuk a páncélozott ellenfelek ellen is, és sok gondunk nem lehet

## 4. Enemies Vanquished

**Helyszín:** Az Alpok, Ausztria

Izgalmas, ám rövid küldetés, ahol ismét az Aston Martin a főszereplő. Arra nagyon vigyázzunk, hogy a civileket semmiképpen nem ölhetjük le, és a rendőrökkel is kesztyűs kézzel kell bánnunk (füstgranátával állítsuk le őket). A szokásos ellenfeleket persze lőjük ki, és mindig kövessük az utat. Az alagút után viszont azonnal húzzunk jobbra, a havas ösvényre, és ott menjünk tovább. Amikor elérünk a befagyott tóhoz, azonnal rakézzuk le a helikoptereket, majd szabaduljunk meg a hójároktól is.

## 5. Double Cross

**Helyszín:** Tokió, Japán

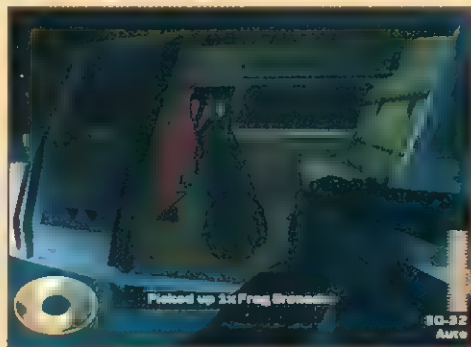
Szedjük le a támadókat, majd menjünk mindig Mayhew elé, hogy ne tudják lelőni. A múzeum-szerű szobában menjünk le a rejtett bunkerbe, majd tüssztünk meg a kertet az ellenfelektől. A szaunában mentünk ki az egyik lányt, majd menjünk át a kert másik részére. Itt a kis kerti házban lőjük szét Mayhew gépét, majd a házban mentünk meg a másik leányzót is a konyhában, és távozzunk a villogó ajtón át. A széf rögtön az első nagyobb teremben van (balra). Egy sarkányszobor alatt rejtőzik, amit piszkáljunk meg. Menjünk tovább, mentünk meg az első riteni lányt, majd másszunk ki a tetőre. Itt az első ablakon át

lőjük le a másik lányt sakkbán tartó gonoszlevél, majd másszunk be a messzebb levő ablakon, és távozzunk a villogó ajtón. A pálya végén egy nindzsát kell lelőnünk, ezt shotgunnal tegyük meg, és ne menjünk a közelébe, mert a kardjával nagyot sebez.

## 6. Night Shift

**Helyszín:** Tokió, Japán

Ezt a küldetést az nehezíti, hogy nem ölhetjük meg az öröket: vagy leütjük őket (hátról), vagy Korsakov pisztolyunkkal elaltatjuk őket. Líftezzünk fel, piszkáljuk meg a jobbra levő teremben levő két számítógépet, majd liftezzünk még feljebb. Itt keressük meg azt az ajtót, ami mellett egy kódtablea van (a kajaldán át menjünk), ezt törjük fel, és a következő részlegben szintén egy ilyen védett termet keressünk. Itt újabb két gépet piszkálhatunk meg. Menjünk visszafelé, az első kóddal védett ajtó után menjünk jobbra, és a Q-Wormot használjuk a vörös fényű gépen. Távozzunk a tetőre (a második kódos ajtó körül van a lépcső), és a kinti liftre ráugorva evickeljünk fel a legfelső szintre. A nagy fémajtón át piszkáljuk meg a központi gépet, majd Q-Wormozzuk meg Mayhew vörös PC-jét. A lépcsőn át menjünk ki a helikopterleszállóra, lőjük szét mindenkit, vegyünk fel egy ejtőernyőt a parkoló kopterből, és ugorjunk le a tetőről



## 7. Chain Reaction

**Helyszín:** Honshu partvidék, Japán

Szedjük le mindenkit a környező épületekről, majd menjünk a tető másik oldalára, létezzük le a rácsot, és ugorjunk le. Miután megtisztítottuk a terepet, lénykezzük le a jelpacket, és távozzunk a terem also részén, az épület körül. A Grapple-lal húzzuk fel magunkat, a köteleken másszunk át, és hatoljunk be a kettes számú épületbe. Itt a leszakadt darun át menjünk a szemben levő ajtóhoz, jön egy újabb mesterloveszes rész: szedjük le mindenkit (figyeljünk a torott ablakokra és a kis szobára a bal oldalon), és kapaszkodjunk fel a hatalmas állványra. Innen másszunk át a darura, forgassuk el, így már be tudunk mászni a következő épületbe. Itt indítsuk be a nagy gépet, majd a Grapple-lal húzódkodjunk fel rá, és ugorjunk be a lézer mögé. Ezzel egessünk szét mindenkit, robbantsuk fel a szemben levő nagy ajtót, és fénykepezzük le a falon az ábrákat. A felrobbantott ajtón át angolosan távozzunk

## 8. Phoenix Fire

**Helyszín:** Tokió, Japán

Menjünk be Mayhew egyikon szobájába, és használjuk a gépet. Távozzunk a nagy fémajtótól jobbra levő kijáraton, és menjünk lefele, ameddig csak lehet, ott pedig nyissunk be az ajtón. Itt egyszerűen irtsunk ki mindenkit (a gépagyukat granátával semmisítsük meg, vagy hátról hatástalanítsuk őket), és piszkáljuk meg azt a két gépet, amit a Night Shift pályán már meglátogattunk, és már liftezhettünk lefele. Eközben húzódjunk a sarokba, szedjük le az élénk kerülő ellenfeleket és létezzük szét a ránk dobott bombákat. Lent kapcsoljuk át a számítógépet, és távozzunk a főbejáraton

## 9. Deep Descent

**Helyszín:** Drake's Island, Csendes-Óceán

Gyorsan menjünk be a hajóroncsba, majd a rövid jelenet után húzzunk jobbra. Itt egy irányított torpedót lőjük át a ventilátorok mögé, és robbantsuk fel a radioadót. Menjünk át mi is a ventilátorokon, és a lézerrácsot (és azokat is, amik ez után következnek) szintén egy irányított torpedóval hatástalanítsuk

(a kéken villogó dobozt robbantsuk fel). Manőverezzünk tovább, kerüljük ki az aknákat – ha akár egy is felrobban, kezdetjük előlről a pályát. Ha elérünk a nagy terembe, ragasszunk aknákat (L1) a rakétákra, lőjük le a bejövő ellenfeleket, majd a kijelölt tengeralattjárót kovessük igen gyorsan, nehogy lemaradjunk (a hátrahagyott aknáit kerüljük ki). Haladjunk tovább, szedjük le a ránk küldött tengeralattjárókat, a már alkalmazott módon helyezünk el aknákat az atom-tengeralattjárókat tartó darukon és végül lőjük ki az utolsó ellenfelet

## 10. Island Infiltration

**Helyszín:** Drake's Island, Csendes-Óceán

A kocsival az első elágazáson menjünk jobbra, lőjük szét mindent, majd töltsük le a szükséges adatokat a kis épületből (L1). Ezután menjünk vissza a másik útra, és a kapunál használjuk a kódot, majd lőjük szét a nagy ágyút. Ebben a ritmusban folytassuk, egészen addig, amig repülőre nem szállunk. Itt a célpontokat lőjük ki rakétával (a nagy ágyúknak két adag kell, a kisebb tornyoknak elég egy – ezeket mindig azonnal pusztítsuk el), amig el nem érünk a haditelepre, ahol ágyúba kell ülnünk. Pusztítsuk el a tankokat és a repülőket, majd a pálya befejezéseként a hatalmas tengeralattjárót is (az ágyújára célozzunk).

## 11. Countdown

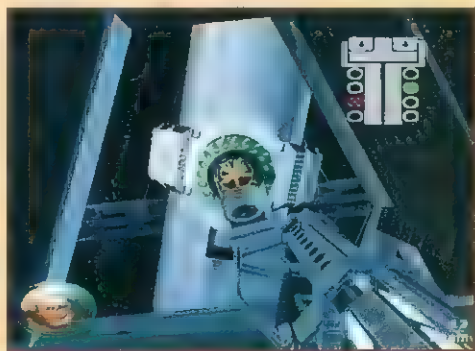
**Helyszín:** Drake's Island, Csendes-Óceán

Lehet felkötni a felkötőnivalót, és lesz a legkeményebb menet. Kezdetnek lőjük hátba minden őrt, és lopakodjunk el a kis vezérlőteremig. Itt létezzük szét a kinyitható kontrolpanel zöld (!) részét, így kiiktathatjuk a kamerákat. Cselekedjünk ezt meg a következő teremben is (itt van egy életfontosságú páncél is), majd gyorsan (de nem ésszerűen!) haladjunk mindig arra, amit Alura mond. A termeket a következő sorrendben járjuk be: A8, A12, A16, A18. Itt ismét létezzük ki a két panel zöld részét, majd amikor elültek a robbanások, menjünk ki a folyosóra. Gránátokat használva irtsuk ki az ellenfél nagyját, majd a kis szobába beugorva, vegezzük ki a többieket is. Ha elfogytak, a Decryptorral törjük fel a két számrát, és tápoljuk meg magunkat fegyverekkel, páncéllal. Menjünk visszafelé, amig el nem érünk a Delta Sector feliratú ajtóhoz. Ezzel szemben Armitage vár ránk, őt az AIMS-20 gránátjaival szedjük le. A hullájáról markoljuk fel a Phoenix Samurai-t, a kisérleti lézerfegyvert, és menjünk be a Delta Sectorba. Itt egyszerű lesz a dolgunk: az Omega Sektort kell megjelennünk, az ellenállást a lézerfegyverrel könnyűszerrel leverhetjük. A lézerrácsokat gránátal ártalmatlanítsuk. Az Omega Sectorban először egy terem vár ránk, tele katonákkal, itt az AIMS-20 zoomját ajánlom. Ha le-szedtünk mindenkit, át kell állítanunk a fenti kapcsolót (a páncél közelében, az ablaknál), és mehetünk tovább. Miután leestünk, azonnal siessünk be az egyik kis terembe, és szórjunk ki elé két Remote Mine-t. Ha elment az űrhajó, és jönnek a katonák, akkor robbantsuk fel a két bombát, a maradék rosszfiút pedig kaszáljuk le. A következő űrhajónál ugyanezt juttassuk el a másik szobában, így Kiko után másszhatunk. A kis jelenet után AZONNAL ugorjunk előre, és nyomjuk meg a vörös gombot a falon, ami leereszti a hidat. Erre mindössze 1-2 másodpercünk van, szóval siessünk!

## 12. Equinox

**Helyszín:** US Space Defense űrállomás

Bár ez a legutolsó pálya, túl nehéz dolgunk nem lesz. Nyolc rakéta kilövését kell megakadályoznunk, mégpedig úgy, hogy lézerfegyverünkkel szétlőjük a stabilizátorokat (nem azt, ami villog, hanem amit a képen láthatunk). A tájékozódást a jobb felső sarokban levő kis ábra segíti. Összesen négy hullámban jönnek ellenünk a katonák, őket pontos lövésekkel küldjük el Föld körüli pályára. A játék lezárásaként Drake-et is le kell szednünk – a lézerrel a ránk küldött lövedékeket is hatástalaníthatjuk





## BOND NŐI



Ez szép lövés volt!



Megártott a sok bor, mi?



A fej nélküli lovas mintájára: lovas nélküli szán



Ez például egy csendes, lopakodó jellegű küldetés...

hangulat a helyén van: a kockázatos, vagy elegáns megmozdulásokkal 007-ikonokat nyerhetünk, és ilyenkor felhangzik az ismerős dallam is. A sztori kicsit kibővíti egy filmben is elmenne, a lányok gyönyörűek, a kocsik gyorsak, és még Q is folyton gagyog a háttérből – mi más is kellene még? Rengeteg fegyvert használhatunk (a gránátokkal együtt húsznál is többet), mindegyiknek van másodlagos tüzelési módja: ez hol egy hangtompítót jelent, hol félautomatából automatává állíthatjuk, kis kedvencemnél, az AIMS-20-nál pedig a gránátvetőt aktiválhatjuk így. Sajnos a kezelést nem állíthatjuk kedvünkre (azért ennek ma már magától értetődőnek kellene lennie), részéről a Goldfinger vagy a NightFire beállításokat tudom ajánlani, ezek hasonlítanak leginkább a standard, megszokott gombkiosztásra.

A grafika egész pofás, habár azért látnunk már szebbet is (ráadásul következő hónapban már itt lesz a Red Faction 2 is). A pályák ezúttal sokkal nagyobbak, mint az Agent Under Fire-ben, mégis részletesebb textúrák borítják a sokkal kidolgozottabb helyszíneket. A karakterek szintén jól néznek ki, még a szabvány tucatellenfelek is rendkívül jól festenek, nem is beszélve a hölgyekről,

illetve az igazi James Bondról – azaz Pierce Brosnanról – formázott főhőséről (az arca tökéletes, habár a hangját már nem adta a játékhöz). A mozgásuk már nem ilyen fényes. Drake például úgy mozog, mintha súlyos gerincbántalmak lennének (bár az is igaz, hogy egy szóval nem emlegették, hogy nincs csenek), és a lányok futása is elég komikus. Elég sok videó kapott helyet a játékban, bár ezek sokkal inkább hangulatosak, mintsem szépek. A zenék teljesen átlagosak, most látszottam végig harmadszor a programot, mégsem emlékszem az alap James Bond témán kívül semmire sem – az biztos, hogy nem zavar. A legnagyobb szívájdalmam a mesterséges intelligencia meglehetősen hiánya. Hogy mire is gondolok? Hátha lövök valakit, mire kicsit odakap, aztán folytatja útját. Kettőn állnak egymás mellett, és mikor elölvöm az egyik fejét, a másik oda sem bagózik. Három méterre állok tőle, és nem vesz észre. Dettó ugyanez a reakció (vagyis semmi), ha csizmában futok utána a döngő fémtalajon, és zeng-bong az egész pálya. Az mondjuk vicces, hogy ha hátulról fogynak egy posztoló örré, akkor elveszük a felszerelését, és végignézhethük, ahogy tanácsatlannul feltartja a kezét (ne pazaroljuk

a lőszert, összk! le). A program minden pályán után értekel teljesítményünket a legkülönbözőbb szempontok szerint (pontosság, "Bondosság", lopakodás, a teljesítés ideje), és így kaphatunk különféle érmekeket (bronz, ezüst, arany, platina). Minél jobb érdmünk van, annál több jutalmat kapunk: extra karaktereket többjátékos-módban, fegyverek és kutyák fejlesztését, vagy bronzéremnél semmire sem használható kártyákat. A pontszámot legjobban egyébként a nehézség befolyásolja, platina-érmet nem érdemes várni nehéz – azaz 00 Agent – fokozat alatt.

Ugyan a NightFire változatosságából és Bond-hangulatból csillagos ötösré vizsgáztam, a gépi intelligenciája egy földulatú kettést érdemel (az nem baj, ha a készítőkhagynak sikereleményhez jutni – na de ennyi re?) – így jön össze egy nagyon jó, profi játék. Az FPS-t szeretőknak csak ajánlani tudom, habár nem szabad tőle elképzelhető dolgokat várni. Jövőre lehet tovább csiszolni a dolgokat – és hogy várhatjuk jövőre is, arra bizonyíték a stabilitás vögen megjelenő „Bond will come back” felirat.

Grath

grath@mail.datanet.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Ecobit Kft. által felajánlott James Bond 007: Nightfire (PS2) játékot sorsoljuk ki:

## Hogy hívják a játékban az alul látható lányt?

A megfejtéseket nyílt levelezőlistán vagy borítékban 2002. december 5-ig kerjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!  
IPMA Media Service Kft.  
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük ird rá: James Bond 007: Nightfire-játék. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



## MELLETTÉ

- Kítűnő a Bond-hangulat
- Változatos, izgalmas pályák
- Remek nők!

## ALLENTE

- Túl rövid, jól jött volna pár plusz pálya
- A mesterséges intelligencia igencsak ostoba
- Miért kellett Dominique-ot kinyírni?!

## PEREPÜTTY

- James Bond 007: Nightfire  
Ecobit
- Red Faction  
THQ
- Soldier of Fortune  
Activision

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	90
SZAVATOSSÁG	81

## ÍTÉLET

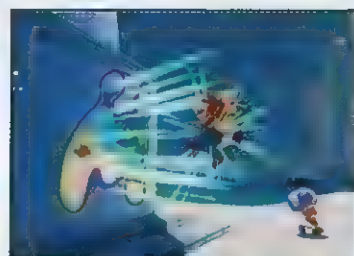
85

WWW.007.EA.COM





➤ Ettől a vízipóktól jobb lesz óvakodni



## ➤ Mario poligonjaira bomlik



## ■ Mario Lemossa a konkurenciát

# SUPER MARIO SUNSHINE

TÍPUS 213 KIADÓ/FEJLESZTŐ MEGJELÉSE NTSC 2002.10.04. PAL

A reptér épületeinél bukkanunk rá a FLUDD víztartályra, ami tulajdonképpen nem más, mint egy vízpumpa, amit



Mario a hátára csatol. (FLUDD = Flash Liquidizer Ultra Dousing)

Device – ööö, például: Villámtermelő! Ultra Öntözőegység; szóval maradjunk a FLUDD-nál.) Feleltétek intelligens eszök, ugyanis azonnal regisztrálja Mariót, mint a gazdáját, és nyomban elmagyarázza, hogyan is kell őt használni, illetve újratölteni. Alapvetően két üzemmódba van a szerkezetnek, melyek között az X-szel válogathatunk: egyrészt spriccelhetünk vele, másrészt rövidtávú jelpackentól feltejtjük be. Miután egy rövid gyakorlófeladattal végeztünk, meg is

## A FLUDD VÍZTARTÁLY

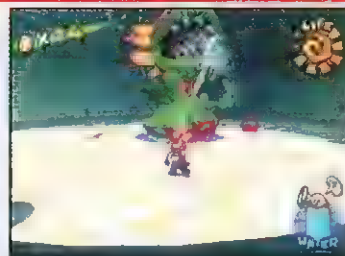
A photograph of a person's face, heavily blurred and distorted, with a small, illegible label in the top left corner. The image is framed by a thick, dark border.



# HÍVATLAN LÁTOGATÓ A HÁZTETŐN



➤ Jo nagyra nőttél, már reped a tető



➤ No akkor én kicsit megöntözlek...



➤ Úgy látom, megteltél...

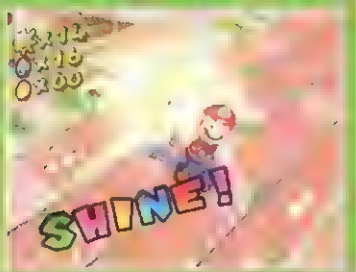


➤ Szóval segíték kiköpni

➤ Mindenütt láva, tőlem meg pont most lopták el a víztartályt!



## A NAPKORONGOK



tisztíthatjuk vele a kifutópályát, s kiderül, hogy az a massa nem hétköznapi szennyeződés. Kis szemtelen lények ugrálnak ki belőle ártó szándékkal, a közepét locsolva pedig egy állkapocs emelkedik ki. Ilyen szennyeződés egyébként még lesz néhány a szigeten, de az eltakarításuk mikéntje nem különösebb ördöngösség: időnként eltartják a szájukat, s akkor a torkukat kell célba venni. Az első sikeres akció után nincs okunk ünnepelni, ugyanis a kiérkező hatóságok – ahelyett, hogy köszönetet mondanának

– Mariót gyanúsítják a reptér beszennyezésével. Ráadásul nemcsak azzal. Kiderül, hogy egy ismeretlen elkövető, akinek a vonásai kísértetiesen hasonlítanak Marioéra, ocsmányul összemázolta a környéket, s az áldozatul esett épületek nyomtalanul elsüllyedtek a mázalmányokba. Mi több: beszennyezte a város békés életéhez nélkülözhetetlen fénykaput is, aminek a napkorongjai így szétszóródtak a sziget különböző pontjai felé. A károk tehát súlyosak, mire azonnal bíróság ül össze, és Mariót arra kötelezik, hogy társadalmi munkában tisztítsa meg a szigetet.

### Mire képes Mario?

A világ leghíresebb vízvezeték-szerelője persze tudja, hogyan kell bánni a vízzel, illetve használatával hogyan bánhat el a rossz-akaróival. Izé... vagy legalábbis tudnia kéne, ha ez nem a mi feladatunk lenne. Szóval szép sorjában ki kell tapasztalnunk, milyen célokra használhatjuk az új eszközünket, és hogy

Mario milyen mozgásrepertoárral rendelkezik. Lám ebből a szempontból még hasznosnak is bizonyul, hogy a titokzatos gonosztevő Mario alakját vette fel, mert amikor üldözöbe vesszük, ugyanazokat a mozdulatokat használja, mint hősünk – ergo kicsit elleshetjük tőle a dolgokat, noha a játék kézikönyvében valamennyi trükk le van írva.

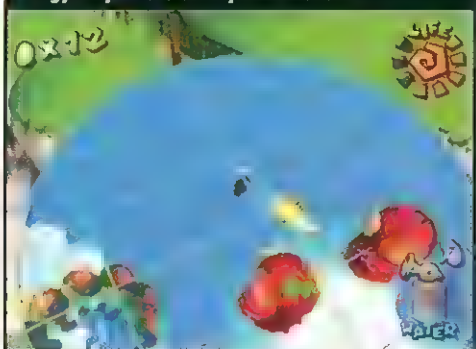
Mario természetesen jó magasra tud szökkenni, viszont a klasszikus dupla ugrás helyett ezúttal természetesebb technikával tudja növelni a magasságot: mintha csak magasugró lenne, hátast vetve szaltózik fel a felsőbb szintekre. Ezt egy kombóval tudjuk realizálni: először kimozdulunk az egyik irányba, majd az ellenkező irányba lépve nyomjuk le az ugrás gombját. Hasonló eredményt érhetünk el „hármassugróként” is – ez ugyebár már régi mozdulat. Futás közben az A-t nyomogatva először kicsiket, végül egy nagyot ugorhatunk: magasat és hosszút egyaránt, ami akár különböző versenyfutásoknál is jól jöhet. Igen hasznos még, hogy a falakról is elrugaszkodhatunk, így ha két szemben lévő falat találunk, ide-oda ugrálva fel is mászhatunk azokon. A B gomb mindezek mellett vetődést jelent, ami szintén változatlan a Mario 64-hez képest, s akár kombinálhatjuk az ugrással. A vetődéssel az ellenfeleknek ugorhatunk neki, a futást is meggyorsíthatjuk vele, vagy például feletébb jó móka hason csúszva siklani le egy vízmosáson... Szintén a B-vel ragadhatunk meg bizonyos tárgyakat, és elegyedhetünk szöiba a sziget lakóival.

Van egy-néhány speciális mozdulat is: ezek közé tartozik, hogy Mario jó úszó, sőt merülni is tud, valamint kitűnő köteltáncos. Kézen fuggeszkedve és egyensúlyozva egyaránt lehet haladni, és a kötelek rugalmasságát kihasználva extra magasságok érhetőek el. A fákat szintén meg lehet mászni, és a rácsokra is fel lehet kapaszkodni. A rácsoknál helyenként átforduló kapuk vannak, amiken

„döngetve”, átfordulhatunk a túoldalra, továbbá csapóajtók is léteznek, amiken felszökkenhetünk vagy letrappolhatunk. (A taposó mozdulat természetesen ebben a játékban is megvan.) A dőngetésnek mellesleg nemcsak kapuknál van haszna: ha a rács túoldalán valami ellenség mászik, akkor azt lelökhethetjük onnan.

Még speciálisabbak azok a mozdulatok, amiket a víztartállyal lehet kivitelezni. Helyenként majd ládák lesznek elhelyezve, melyekben spéci fúvókákat találhatunk a FLUDD tartályhoz, s általuk turbó- vagy rakétamód lesz aktiválható. Magyarázat talán nem is szükséges: rakétaként az égbe suvíthatunk, turbózáva pedig szakadékokat ugorhatunk át, vagy jobban örzött (lezárt) helyekre is betörhetünk. A tartálynak ilyenkor a „lebegtető” üzemmódja változik át az említettekre, melyhez a víz-ikkonnal ellátott ládák segítségével térhetünk vissza. Kissé idegesítő, hogy a ládákat már akkor láttatni engedi a játék (hologramként), amikor még nem is használhatjuk őket – az ilyen átlátszó ládák csak később válnak aktívvá, merthogy a játék egyes pályái epizódkra vannak bontva.

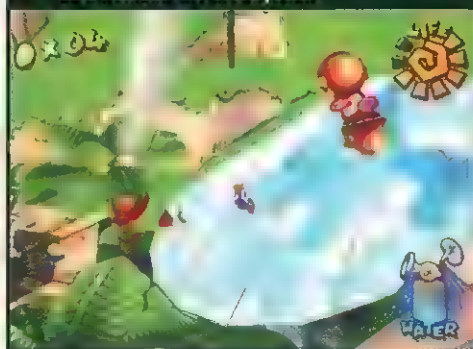
➤ Egy helyre terelem a jómadarakat...



➤ ...aztán egy dobbsantás...



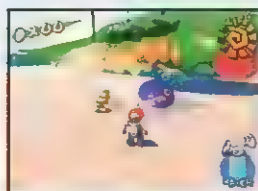
➤ ...és a libikóka-érv érvényesül.





## AZ ÉRMÉK

A Super Mario Sunshine mindent automatikusan elment: nemcsak a napkorongok számát, hanem a begyűjtött kék érmék összegét is. Kék érméket a nehezen elérhető vagy megtalálható zugokban találhatunk, illetve a kisebb mázolimányok elakadásáért kapunk. Utóbbi esetben azonnal az érmék nem mindig ott jelennek meg, ahol a munkát elvégeztük. Ilyenkor újabb nehézség, hogy csak nagyon rövid időnk van a megkeresésükre. Már legalább annyira fáj a játék, hogy megmutatja, milyen kár nyéket kell keresnünk. A kék érméket majd bizonyos boltban válthatjuk át napkorongokra. A piros érmék konkrét feladatoknál jelennek meg, vagyis ha begyűjtjük a szükséges mennyiséget, úgy kapunk egy napkorongot. Aranyérméket találunk a legtöbbet, melyek ráadásul visszatérve a pályákra újra is felhasználhatók. Persze szükség is van rájuk, hiszen a felvételükkel regenerálhatjuk Mario energiáját. A legtöbb ellentéltől is aranyérméket verhetünk ki.



## Ami egy jó vakációhoz szükséges

A Nintendo csapata felhagyott a pályák klasszikus felosztásánál (vizes, jeges, lávas, stb.), s végig csak egyazon szigeten ténykedünk, de ez egyáltalán nem teszi egyhangúvá a környezetet! Agyafűrtan elhelyezett platformok gondoskodnak a szórakoztatásunkról, legyen szó mondjuk szélmal-mokkal körülvett, tavas vidékről, vagy epp egy mozgalmas vidámparkról, ahol még a hullámvasutra is felülhetünk. A helyszínek bejáratát hasonlóképpen helyezkednek el, mint a Mario 64-ben: eleinte a sziget belvárosában járva graffítüket kell eltakarítani, s azok mögött találjuk a teleportokat. Ez a formula azonban nem kotelező jellegű: a

sziget vidámparkjába például egy ágyú segítségével lövethetjük át magunkat, és a Mario 64 mintájára arra is van példa, hogy egy bizonyos fény-sugárba állva a napba kell nézni egy átjáró megnyitásához.

Nyilván túl nehéznek tartották az alkotók, hogy mint régen a csillagokat, úgy a napkorongokat is nekünk legyen a feladatunk megtalálni, mert most amint belépünk egy pályára, azonnal láthatjuk, hova is kell mennünk és mit kell tennünk a következő napkorong megtalálásához. A következő epizódhoz pedig csak azután foghatunk neki, hogy az előzőt már teljesítettük, tehát a játék lineárisabb is lett.

A napkorongok megszerzéséhez vagy bizonyos

feladatokkat kell teljesítenünk, vagy főellenségeket kell felkeresnünk. A feladatok enyhén szólva sokszínűek: piros érméket kell gyűjtenünk, futóversenyt kell meg-

nyernünk, dinnyefesztiválra kell elgúrtanunk egy hatalmas „nevezést” satöbbi. Már az ilyen epizódoknál is jópofa (megnevezhetetlen fajtajű) ellenfelek hátráltatnak minket, pedig hát azok sehol sincsenek a főgonoszokhoz képest. A főnökök mindegyike önálló karakter: másképp támadnak, és másképp is kell visszavágnunk nekik. Van például hűsítő növény, aminek a beldőjét vízzel kell megtöltenünk, majd rá kell ugranunk teljes erőbedobással. Ugyanakkor találkozunk egy óriás polippal, akivel szemben szinte alig kell használnunk a vízpumpát. Épp csak ahhoz kell, hogy körülötte feltakarítsuk a talajt, mineku-

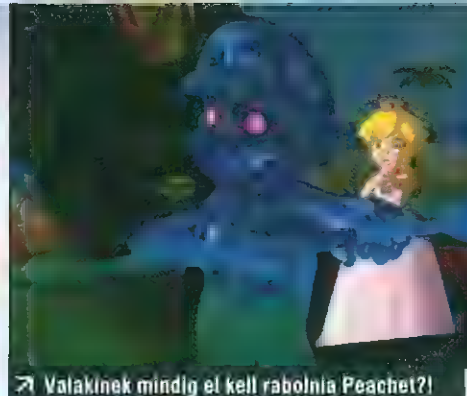
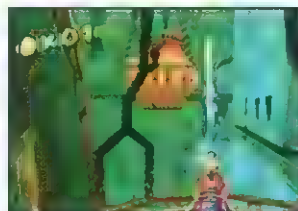


## SHADOW MARIO, A TOLVAJ

Shigeru Miyamoto csapata úgy találta, hogy a pályatervezők minden igyekezte ellenére a FLUDD-tartály túl könnyűvé varázsolta a játékot. Ugyebár az ugrásokat így már nem kell annyira kiszámítani, elvégre ha rosszul méri fel a játékos a távot, hát gyorsan bekapcsolja a „jetpack” módot, és szépen odalebeg a célponthoz. Hogy azért a régi Mario rajongók se maradjanak kihívások nélkül, vannak pályák, amelyekre belépve



Mario gonosz árnyéka elcsórja a tartályunkat, s abszolúte a Mario 64-et idéző szintekre jutunk. Az mondjuk megint más kérdés, hogy vajon mi szükség volt arra, hogy ezeken a helyeken a grafika is a Mario 64-et idézze (tisztelt a kivételnek), merthogy különböző geometriai formák pörögnek, lifteznek és miegymás, nekünk pedig azokon kell átugrálunk...



Valakinek mindig el kell rabolnia Peachet?

tán így elkaphatjuk szép sorban a csapjait, s kitépdesve azokat végül az orrát is megcibáljuk.

A roppant ötletes pályák miatt szinte minden mozdulatnak több funkciója is van. Említ-hetjük például a szokásos dobantó ugrást, ami nem csak arra jó, hogy agyontiporjuk a kisebb ellenfeleket és működ-tessuk a csapóajtókat, hanem például ráugorva a csatornafedőre lemászhatunk csatornába. Ugyanigy a vízsgár sem csak a festék lemosására alkal-mas, hanem például szélmal-mok meghajtá-sára is, melyekkel külön-

féle gépezeteket, lifteket működtethetünk.

A kamerakezelés manuális, amire az a hivatalos magyarázat, hogy állítólag minden játékosnak mások az elvárásai, úgyhogy az a legoptimálisabb, ha mindenki maga tölti be az operatőr szerepét. El kell ismerni, ebben van valami. Sőt nemcsak a játékosoknak vannak extra kívánságai, hanem aszerint, hogy Mario épp merre jár, az egyes szituációk is másfajta nézetért kiáltanak. Nagyon klassz, hogy nemcsak körbejárhatjuk Mariot, de teljesen eltávolod-hatunk madártávlatba is, s noha ilyenkor Mario szinte hangya nagyságúra zsugoro-dik, bizonyos ugrálós részeket pontosan így lehet a legkönnyebben átvinni

A kamerakezelés ugyanakkor mégis azon kevés dolgok egyike, ami a játék hibájául so-roolható fel. Történetesen az az eset furcsa, amikor egy kisebb, zárt területre tévedünk Marioval (amire bőségesen van lehetőség), és a kamera a falakon kívül ragad. Az odáig oké, hogy ilyenkor segítségképpen kirajzoló-dik Mario sziluettje, tehát hősünket sosem

## A virágöntözésért érmék járnak, de akadnak vadhajítások is



## Mario utat sprickol a mágangépének



## Futóversenyben legyőzhetetlen vagyok





## MARIO, A LÁZCSILLAPÍTÓ



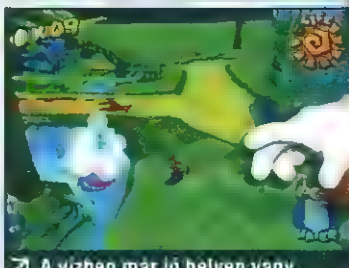
➤ Ejnye, te tűztorró vagy!



➤ Csúzlíni mindig is jól tudtam



➤ Egy kis víz segít



➤ A vízben már jó helyen vagy



vesztjük szem elől, de hát egy platformjáték-nál ugyebár azt sem árt látni, hogy honnan hova lehet ugrani, vagy hogy merre kell céloznunk a spriccelővel.

Kicsit egyébként gyanús a dolog, mert a program néha „lyukat vág” a falakba, amelyen keresztül bekukkanthatunk, de ez sajnos nem igazán akkor működik, amikor szükség lenne rá. Olybá tűnik tehát, mintha a fejlesztők kitalálták volna, hogyan is lehet a fenti problémát orvosolni, de valami miatt (talán nem volt elég idejük?) mégsem sikerült a megoldást a gyakorlatba átültetni. A gyakorlatban végül is egyféleképpen „ránthatjuk be” a kamerát a megfelelő helyre: ha nézelődés perspektívájába váltunk – mert hát ilyen természetesen ebben a játékban is van.

### Méltó utódja elődeinek

A Super Mario Sunshine első blikkre nem kápráztat el minket: a sziklás falakon lévő textúrák például (érthetetlen okból) olyan gyenge felbontásúak, hogy az valószínűleg még az alkalmi játékosoknak is szemet szúr. Ennek fényében talán furcsán hangzik Shigeru Miyamoto azon kijelentése, miszerint ezt a játékot csakis a GameCube-ra lehetett megírni. Bár a mester azt is mondta, hogy „jobb lesz, ha hozzászokunk a

GameCube irányítójához, mert tíz éven belül ez lesz a standard”, ez utóbbi mondatától elvonatkoztatva azért Mario szülőatyja nem háborodott meg teljesen: azt ugyanis valóban nem lehetett egyszerű megoldani, hogy az Árnyék Mario mindent összemázhasson, aztán pedig mi takaríthassunk. Számomra az is nagyon tetszett, hogy maga Mario is összemazsolhatja magát, s mindaddig foltos marad a szerelése, amíg valahol tiszta vízben meg nem mártózik – s ilyenkor frankón látni lehet a vízben, ahogy Mario ruhájáról leoldódnak az oda nem illő foltok.

Tetszett továbbá a látótávolság is. A magasabb pontokról pompás kilátás nyílik a szigetvilágra, s ekkor az a rendkívüli, hogy az egyes pályák széleiről néha átláthatunk a másikkra. Magyarán a Delfino szigetvilág valóban egyetlen egy jókora sziget. Trópusi helyszínről lévén szó, az sem mellékes, hogy a vízeffektusok is szemet gyönyörködtetnek, a tavakban szépen tükröződik a környező táj, a tenger hullámzik. Méltathatnánk még az aranyos zenéket és hangokat, de ehelyett inkább egy dolgot emelnék ki mindenek felett: a hangulatot.

Talán jobb is így, hogy nem akartak a Nintendonál valami teljesen újat alkotni, hanem maradtak a Mario 64-ben jól bevált

formuláknál, és csak kiegészítették a korábban megismert játékelményt. Az pedig még jobb, hogy ezek a kiegészítések határozottan elmések. Már csak az is remek moka, hogy mindenkit lespiccelhetünk. Akár Mario kedvesét is, mire Peach hercegnő pánikszerűen próbál védekezni a napernyőjével. A Fludd tartály vitán felül nagyszerű találmány, ráadásul még a kezelése is egyszerű, nagyon hamar belejöhettünk a slagozásba. Az irányító analóg gombjait maximálisan kihasználja az eszköz, hiszen ha csak kicsit nyomjuk le, akkor futás közben locsolhatunk, míg ha tövig benyomjuk, akkor helyben állva célózhatunk a vízsugárral.

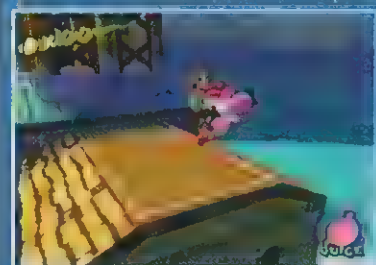
Mindezeknek köszönhetően elég csak egy pillanatra a kezünkbe venni az irányítót, és garantáltan a Mario Sunshine rabjává válnunk. Ha pedig a „baleset” már megtörtént, nincs visszaút: hosszas raboskodásra számíthatunk, mert a szavatosságot tekintve sem adták lejjebb az alkotók a Mario 64-nél: ezúttal is 120 órák van, hogy újra és újra nekilássunk a kalandok keresésének. Szóval megfelelő mennyiségű szabadidő birtokában irány a Delfino-sziget: aligha van olyan játékos, aki ne örülne egy ilyen utazásnak így karácsony környékén.

V.Z.

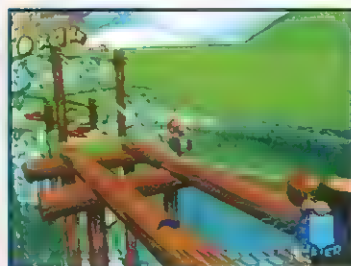
vzoli@ipma.hu

## YOSHI

Mario kedvenc „háztartási” a Mario 64-ből kimaradt (illetve csak a legvégén bukkan fel egy pillanatra), a Super Mario Sunshine-ban viszont ismét segítségünkre lép. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy Yoshi-tújra bukkanunk rá. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy Yoshi-tújra bukkanunk rá. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy Yoshi-tújra bukkanunk rá.



Mario kedvenc „háztartási” a Mario 64-ből kimaradt (illetve csak a legvégén bukkan fel egy pillanatra), a Super Mario Sunshine-ban viszont ismét segítségünkre lép. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy Yoshi-tújra bukkanunk rá. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy Yoshi-tújra bukkanunk rá.



## MELLETE

- Kiváló újítások, de csak mértékkel
- Rengeteg feladat, melyek mindig mások
- Hatalmas arcok a főgonoszok

## ELLENÉ

- A grafika imitt-amott hagy kívánni valót
- A kamerakezelés néhol borzalmasan ésszerűtlen
- Yoshi zenéi nem igazán fűlbemászóak

## PEREPUTTY

- Super Mario Sunshine  
Nintendo
- Luigi's Mansion  
Nintendo
- Donald Duck: Quack Attack  
Ubi Soft

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	85
SAVATOSSÁG	95

## ÍTÉLET

91

1 játékos

PAL

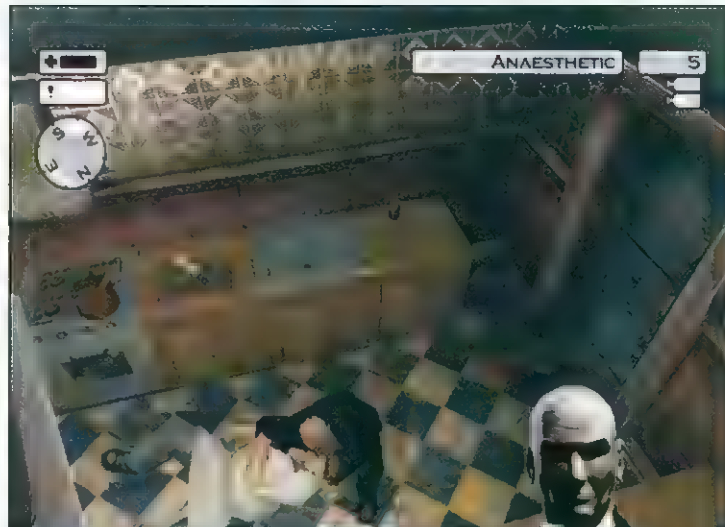
WWW.NINTENDO.COM







➤ Valahogy olyan fojtogató a szicíliai levegő...



➤ Megmondtam, hölgyem, hogy utálok a spenótot!

■ Erre az orgyilkosra nem lehet megorrolni!

# HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

TÍPUS KIDÓ EIDOS FEJLESZTŐ IO INTERACTIVE MEGJELENÉS NTSC PAL



**A**z egyszerű, hétköznapi zsoldosokat szemtől-szembeni harcra, netán fejetlen rohamra képezik ki. Némi fegyverismeret, egy jó adag bátorság és a felettébb való félelem már bőven elég ahhoz, hogy minden parancsot teljesítsenek. Még hozzá oly módon, ahogyan egy jó katonától elvárható: kérdés és gondolkodás nélkül. Egyáltalán nem szükségeltetik hozzá különösebben nagy ész – viszont nem is várható el tőlük egy komplexebb feladat megoldása. Egy kőkeményen őrzött objektumban tartózkodó célszemélyhez való eljutás, majd annak likvidálása, még hozzá anélkül,

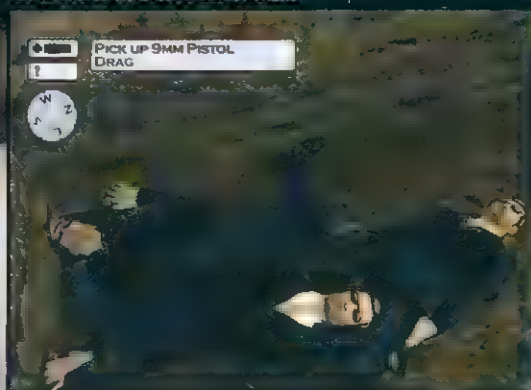
hogy magunkra vonjuk az örök (és egyúttal a leendő áldozat) figyelmét – nos, ez viszont már egy emberpróbáló feladat. Különösen akkor, ha egyedül kell végrehajtunk, és mindehhez pusztán némi tárgyi és információs segítséget kapunk. Noha a pályaválasztási tanácsadóban érthető módon nem szerepel, mégis talán ezért van létjogosultsága az orgyilkos "szakmának". (Ahogy így elnézzük a világot magunk körül, megrendelőben nem lesz hiány!) Türelem, elképesztő hidegvér, nagyfokú óvatosság, tökéletes fegyverismeret és jó adag szenvtelenség – ezek a jó orgyilkos legfőbb vonásai.

## Ki is ez a kopasz és miért gyilkol?

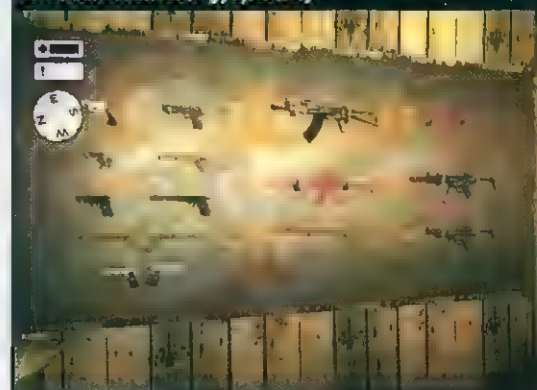
Manapság egyáltalán nem számít ritkaságnak, hogy a régebben kizárólag PC-re fejlesztő csapatok az újabb konzolgenerációra is kizhazzák a műveiket. Így van ez most is

– az IO Interactive nevű, dán fejlesztőcsoport játéka egy két évvel ezelőtt megjelent PC-s program egyenes ági leszármazottja. Mielőtt valaki elkeseredne, hogy lemaradt valamiről, megnyugtatótnék mindenkit: nem szükséges ismerni az orgyilkos előéletét és korábbi kalandjait ahhoz, hogy képen legyünk. A hollywoodi kliséktől sem mentes sztori szerint a névtelen orgyilkos (mindössze kódszámát, a 47-est ismerjük), a gyilkolásba belefáradva Sziciliában keresi nyugalmát. (Mondjuk érdekes helyet választott...) Fegyverrel letette, és egy kolostorban meghúzódva, kertészként tengeti életét. Lelki megtisztulásában pedig nagy segítségére van barátja, Vittorio atya, a templom papja. Mivel nem kertész-szimulátorról van szó, az idillnek hamarosan vége szakad. 47-es egy szép napon éppen meggyónja bűnét az atyának, ám pár perccel ezután egy piros sportautó fékez a kapu előtt, a békés papot pedig néhány állig felfegyverzett alak leüti és elrabolja. Léven Sziciliában

➤ A Blues Brothers sziesztázik



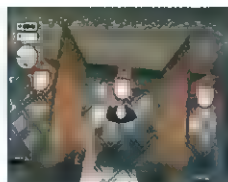
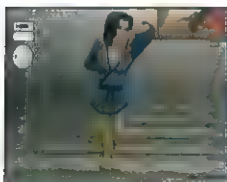
➤ Alakul a szuvenír-gyűjtemény







➤ Elnézést, meg tudná mondani, hol az a lószér, akit ki kell nyírnom?



vagyunk, a hónok alatt fityegő dupla pisztolytáskák akár népviseletnek is tekinthető – de Vittorio atyát nem egy keresztelőre invitálták. Erről a templomkertben hagyott üzenet győz meg minket véglegesen, mely szerint ha élve kívánjuk viszonzolni barátunkat, két napon belül 500.000 dollárt kell kipengetnünk. Ekor ismerjük meg az ex-orgyilkost nemcsak a templom kertészeként, hanem az egereként is: ugyanis az összes eddig keresett pénzt már felajánlotta adományként. Nincs más hátra, irány a kertben meghúzódó kis kuckó, ahol is egy csapóajtó alól előkerül az öltönye és egy régóta ott porosodó laptop, amellyel egykori titokzatos megbízójával, Dianával teremthet kapcsolatot. Ő csodálkozik, hogy a 47-es még egyáltalán él, de mint a névtelen informátoroknak általában, természetesen tudomása van arról, hogy ki rabolta el a papot – és arról is, hogy hol rejtgetik. Egy másik házikó is található a kertben. Ha a derék Vittorio egyszer is benéz, valószínűleg már nem lett volna kit elrabolni a maffiának, mert a szentlélek menten elpatkolt volna szívrohamban. Ez ugyanis emberünk személyes fegyverraktára, ami – bár egyelőre meglehetősen foghíjas – egy kisebbfajta hadseregnek is becsületére válna. Számtalan lő-, és kézfegyvernek, pengének és ártalmatlanná tévő ketyerének van itt helye. Ahogyan halad előre a történet, az egyes küldetésekkel elhozott fegyverek szép sorban felkerülnek a foglalatukba, így a következő akcióban már azok is használhatók. Most azonban csak

egy üvegnyi kábító-folyadék, a Silverballers fedőnévre hallgató, félautomata .45-ös ikerpistoly, és a különleges, fémdetektorok által érzékelhetetlen, markolattal ellátott főtőzsinór áll rendelkezésre. A 47-es komótosan összecsomagol, vág egy nagyon morcos képet – és irány a maffia főhadiszállása. Az atyát ugyan itt nem találja meg, viszont innen-től az események szinte magukkal sodorják a békésebb sorsra áhítozó orgyilkost. Diana, és rajta keresztül a megbízói egyre újabb és újabb akciókba kényszerítik bele hősünket, akit a barátja utáni kutakodás vezérel, de epp ezért muszáj a világ számos, egzotikus pontján bevetésre indulnia.

### Mit is tud a 47-es?

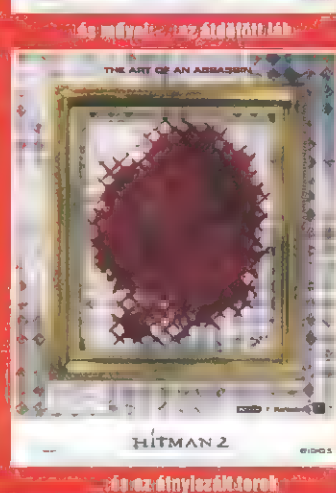
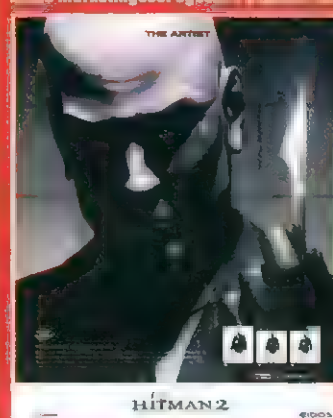
Egy jó orgyilkos ügyesen lopakodik, még-hozzá úgy, hogy egy gombnyomásra átvált sétából az osonásba. Ilyenkor addig kopogó léptei nesztelenre változnak, és hátulról bárkit észrevétlenül meg tud közelíteni. Ha szükség van rá, guggolva, és a szinte a földhöz lapulva is becserkészheti a prédáját. Ha kiszúrják és menekülnie kell, netán szorítja az idő, futni is tud. Egy másik gombnyomásra óvatosan kiles egy sarok mögül, ezzel növelve meg látóterét. A zárt ajtókat sem jelentenek neki különösebb problémát: tolvajkulcsa mindig kéznél van, és ha mód van rá, ki is nyitja az ajtókat. A jó orgyilkos azonban óvatos és mindig előrelátó – ezért nem ront ajtóstul a házba, előbb óvatosan bekukucskál a kulcs-

lyukon, így nem éri váratlanul, ha egy őrszem strázsál az ajtó túlsó oldalán. Amennyiben egy épületet kell megközelítenie, mindig használja a kéznél lévő, szupermodern látszóvetítést is, amellyel előre feltérképezi a terepet. A sötétség és a félhomály a legjobb barátai, kerüli a lámpafényt és a hold vagy a nap által megvilágított területeket. Ha rendelkezésre áll, éjszakai bevetéseken előszeretettel használja éjjellátó-készülékét is. Nemcsak szeme, füle is élesebb a szokásosnál. Nem tudják, hol lapul, ezért gyanútlanul és nagy zajt okozva közelednek felé, amit alaposan ki is használ. Egy cseppet sem szívbajos, ártalmatlanná tesz egy ellenfelet, majd felölti annak ruháját – így módon álcázva magát, szemrebbenés nélkül elsétál az ellenség mit sem sejtő tekintete előtt. Ha hidegre tesz valakit, nem hagyja csak úgy ott, hiszen a holttestet bármikor észrevehetik, ezért inkább elrejt egy félreese helyre. Nem is finnyás – ha éppen

arra van szüksége, leereszkedik egy város csatornarendszerébe, és azon keresztül közelíti meg észrevétlenül a célszemélyt. A metsző hidegben és iszonyatos hőfűvésben is felmászik egy vaslétrán, vagy felkúszik egy toronyba, hogy megfelelő lökalást találjon. Elrejtőzik egy teherautó platóján és átszállítja magát a szigorú ellenőrzés alatt tartott pontokon. A 47-es szinte mindenre képes – csak két egyszerű mozgásra nem, ami számomra érthetetlen és bosszantó. Az első, hogy nem tud ugrani: ha az átlagosnál egy kicsit magasabb padkával találkozik, a vérbeli profi bizony kénytelen egy lépcsőt keresni... A másik, hogy nem képes hason kúszni, hogy kisebb célfeleletet nyújtson, vagy elrejtőzzék egy bokor alá. Legfőbb célja, hogy ne keltsen feltűnést, ezért lehetőség szerint kerül minden zajjal járó, nyílt összecsapást. Mindemellett a lelke mélyén valahol ember ő is: az ártatlanokat nem szívesen öli

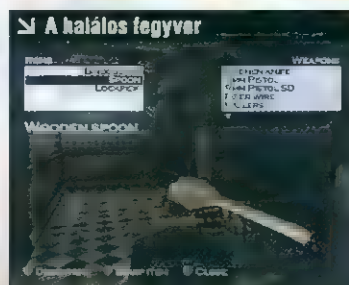
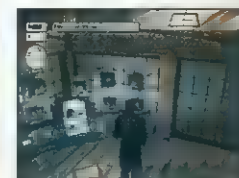
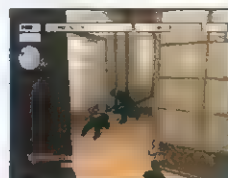
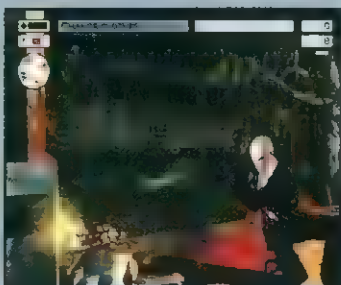
## HITMAN 2 REKLÁMOK

A Hitman 2 egyedi marketingkampusa a játékosok számára a játékot még a megjelenése előtt is megismerkedtet a játékosokkal. A marketingesek egészen különleges, szarkasztikus humorral lehetnek megáldva.



## SENKI SEM MARAD KI A JÓBÓL

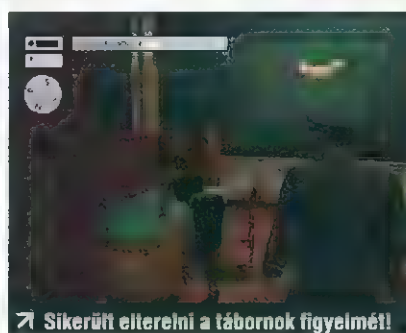
Az Xbox-, PS2- és PC-verziók megjelenése utáni siker nem maradt visszhang nélkül: az Eidos már be is jelentette a csendes orgyilkos GameCube-változatának készítését. A program az ígéretek szerint 2003 tavaszán jelenik meg – reméljük a Kocka-tulajdonosok sem szenvednek pár hónapnál sokkal hosszabb ideig Hitman-hiányban. Addig pedig itt van két kép a készülő játékból.



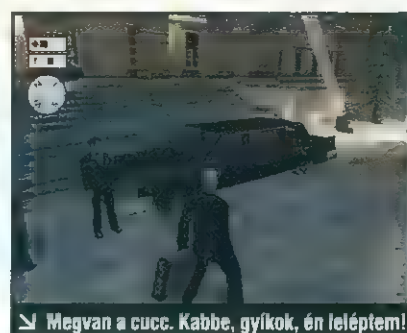




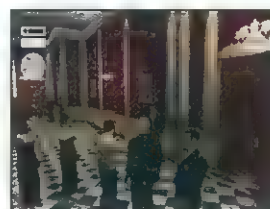
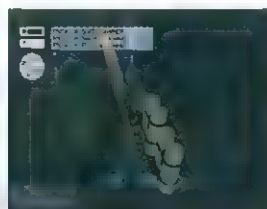
➤ Azonnal kinyírom, aki csalatnótálléknek nevez!



➤ Sikerült elterelni a tábornok figyelmét!



➤ Megvan a cucc. Kabbe, gyíkok, én feléptem!



meg, sokkal inkább leüt valakit, vagy némi étert használ, kivonván egy időre a forgalom-ból azokat, akik nem érdemlik meg halálát.

A küldetést azonban be kell fejezni tűzön-vízen át – még akkor is, ha a célig vezető út hullákkal lesz kikövezve. Az orgyilkos fegyvertára párját ritkítón bőséges. Nem voltam rest és leszámoltam összesen 30féle fegyver gyűjthető össze a játék folyamán. Ezek között vannak olyanok, amelyek test-test elleni küzdelemben használhatók kiválóan, ezek a fojtószinórtól elkezdve a különböző késeken át a szamuráj-kardig és a

tűzoltóbaltáig terjednek. Többféle kézi lőfegyver, pisztolyok, karabély, mesterlövészfegyver, géppisztoly és vadászpuska alkotja a lőfegyverek tárházát. Mindegyiknek megvan a maga sajátos használati ideje és módja – amellett, hogy eltérő mértékben sebeznek és hangerővel szólnak. Utóbbi tulajdonság jelentőségét azt hiszem, nem kell különösebben kihangsúlyoznom... A fegyverek mellett kiegészítőként használhat (és néhol használnia is kell) kábító-folyadékot, szükség lesz pár bombára (autó-, és füstbombára egyaránt a távirányítású mellett), de csali-

ként egy mobiltelefon és egy személyhívó kombinációja is megteszi

## Kamerák, információk és az eligazítás

A főhős kétfajta kameraállásból irányítható, amelyek gyakorlatilag megegyeznek a 3D-s játékok által manapság képviselt két fő irányvonalal. A harmadik személy nézőpontjából követő kamera (amely tetszés szerint forgatható és bizonyos határokon belül közelíthető-távolítható) főleg a közlekedésnél használatos. A már említett, "kilesek egy sarok mögül, hogy belássam a terepet" mozdulat (amelyre gyakorta szükség van), és a teherautókra való felkapaszkodás csak ebből a nézetből hozható elő. Ez javasolt akkor, ha valakit hátulról cserkészünk be, hogy néma csendben elintézzük, illetve a szűrő- és vágófegyverek használata is ebből a kameraállásból könnyebb. Oriási előnye még, hogy a látószögünk és látóterünk szélesebb, illetve nagyobb. A másik kameraállás – az első személy nézet – újdonság az előző részhez képest. Amikor lőfegyvert használtam, szinte kizárólag ebből a nézetből játszottam, mert így módon sokkal biztonságban és pontosabban lehet célozni. Hasznos lehet, ha egy vékony résen keresztül szeretnénk leszedni valakit, az egy pillanat alatt azonnali halált okozó fejlődéseknél pedig egyenesen elengedhetetlen.

A képernyőn fontos kijelzők tájékoztatnak minket a 47-es állapotról. A bal felső sarokban az iránytű és az egészség-mérték gondolom nem kell különösebben ragozni. A kis felkiáltójel alatti csik már sokkal érdekesebb. Amennyiben egy üres mező látható itt, emberünk tökéletes biztonságban van, senki nem látja, és nem tud róla semmit. Ha egy fekete csik villog, akkor már valakinek a látóterében van, netán az hallja is őt – de egyelőre nem tekint ellenségnek. Piros villogó vonal esetén már nagy a gáz tudják róla, hogy rosszban sántikál, és vadásznak is rá. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy azonnal tüzelnek is, de ilyenkor már nincs sok választási lehetőség: vagy fel kell venni a harcot (a későbbi pályákon már tucat szám jönnek az ellenfelek, úgyhogy eleve esélytelen), vagy a lehető leggyorsabban

olajra kell lépni, és valami biztonságos helyre rejtőzni. A jobb felső sarokban a kiválasztott fegyver vagy tárgy neve, valamint lőfegyver esetén a töltények száma látható. A felső az összes, az alsó (amelyiknél van) a tárból lévő golyók számát jelzi. Hatalmas segítséget jelent a küldetés közben egy gombnyomással bármikor előhívható térkép és eligazítás-képernyő. Utóbbinál pontokba szedve látható, hogyan halad az akció (a teljesített feladatokat kipipálja) és itt nézhető meg, ha valamiért megváltozott menet közben a feladat. Gyakran egy fotó és/vagy egy videójelenet is megtekinthető a célpontról, hogy azonnal felismerhető legyen.

## A küldetések és értékelésük

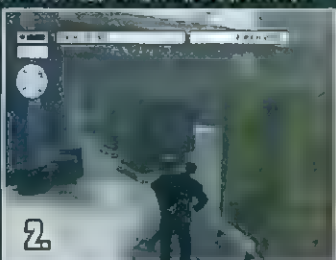
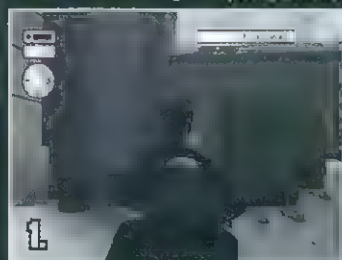
Az egyik dolog, ami kifejezetten megragadott a játékban, hogy tulajdonképpen úgy oldjuk meg a ránk bízott feladatokat, ahogyan csak a vérmérsékletünk diktálja. A lehetőségek persze korlátozottak, de az alkotók igyekeztek az adott határokon belül a lehető legnagyobb szabadságot biztosítani a játékosnak. Minden küldetés minimum két-három, egymástól gyökeresen eltérő módszerrel és technikával is megoldható. A teljes játék húsz küldetésből áll, amelyek gyakorlatilag hat nagyobb fejezetre oszthatók, és ezek mindegyike más országban és körülmények közt játszódik (Szicília, Szentpétervár, Japán, Malajzia, Nurisztán – ami létező hely, Afganisztán és Pakisztán határán található – és India).

Ha valaki esztelen ámokfutót játszik és feltett célja, hogy mindenkit kiírt, a küldetésnek – állig felfegyverzi magát és saját ügyességétől függően addig jut, amíg jut (ez a nehezebb pályákon nem lesz különösebben sok). Ez persze cseppet sem elegáns megoldás, és sok esetben egyáltalán nem célravezető. A likvidálandó személyek egy része ugyanis elmenekül, ha valami bajt orront, továbbá nagy vérürdőt titokban tartani szinte lehetetlen. Esetleg oly módon kivitelezhető, hogy szép sorban, halkan és módszeresen mindenkit kinyírunk, majd egy helyre összeszuppoljuk a hullákat.

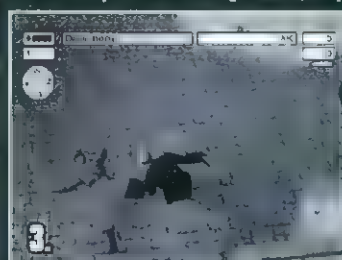
Amennyiben valóban méltóak szeretnénk lenni egy orgyilkoshoz, és feltűnés nélkül, pusztán a célpont likvidálását szem előtt tartva próbáljuk megoldani a feladatot, jóval fortélyosabb módszerekre lesz szükségünk. Ez a lehető legteljesebb mértékben pályafüggő, de általában arról van szó, hogy az áldozathoz minél közelebb kerülünk – méghozzá álműködésben. Belebújhatunk egy postás, egy pizzásfiú, de akár egy katonatiszt ruhájába is, majd (míg egy (a fegyvereinket persze elrejtve, vagy valamely más úton juttatva át az ellenőrzésen) eljutva a célhoz nemes egyszerűséggel végzünk vele.

## HOGYAN SZEREZZÜNK MELEG RUHÁT?

A box címé persze nem arra utal, hogy olyan cukor rucira fegyünk szert, amelyben bizvást fleggelhetünk az Angyal Bárban, és nem jóvávalnám jó szívvel útmutatónak a lassan aktuális téli ruha-bavásárláshoz sem. Inkább a játék egyik kulcsmozzanatát szeretném véte érzékelteni. A fegyveres öröktől kemzsező helyeken (és mindegyik ilyen) szinte elkerülhetetlen az álruha használata. Ez a legelőbb esetben kezdetben nem áll rendelkezésünkre – így kénytelenek vagyunk szerezni egyet. Ha nem akarunk nagy ramazurilt csapni, halkan, hátulról közelítsük meg (7. kép), és intézzük el az élő fogast – pl. fojtjuk meg (2. kép) vagy hangtompító pisztollyal



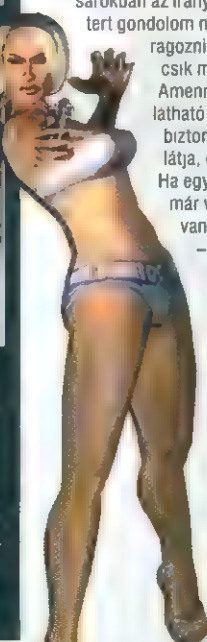
lőjük tarkón. Nem árt, ha eltakarítjuk az őtől és egy félreeső helyre húzzuk (3. kép), lévén az örök nem egy helyben cövekelnek, és könnyen észrevehetik volt társuk hulláját. Ha ezzel megvoldnánk, szépen hámozzuk le róla a göncöt (4. kép), és



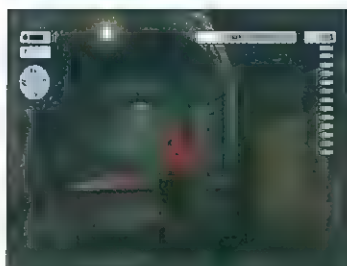
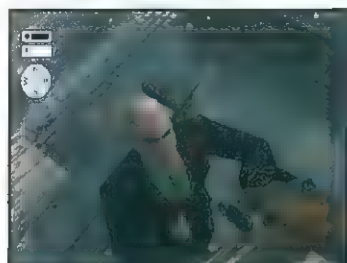
vegyük el a fegyverét is. Utóbbi nagyon fontos: egy egyszerű strázsa egyből ritkán mászkál mesterlövész-puskával vagy hangtompító stukkerekkel – és ezt tudja a többi őr is!



A szegény pára eltakarítása után egy külső – és távoli – szemlélő számára már úgy is tűnhet, mintha az égvilágon semmi rendkívüli nem történt volna (5. kép), és ezután már akár közlekedhetünk a további őrok közt is – persze körülve mindenféle gyanús mozdulatot és kínos közeli kontaktust...





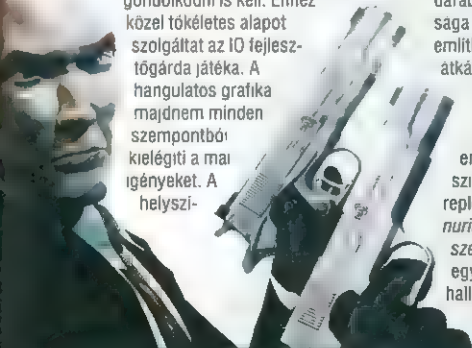


Szakácsruhába bujva megmergezhetjük az étel-  
lé, harnis tűznadót kiprovokálva és ezáltal az  
örök figyelmét elvonva, tűzoltóként juthatunk  
be hozzá, bombát helyezhetünk a járművebe  
(aztan némi lövöldözéssel megriasztjuk, és  
amikor menekülni próbál, a levegőbe repül)  
– a lehetőségeink igencsak szélesek

A játék figyelni, osztályozza és értékeli is  
a sikeresen végrehajtott küldetéseket, még-  
hózzá rengeteg (szám szerint 12) szempont  
alapján: hány lövés eresztettünk el, hány  
ártatlan embert öltünk vagy sebesítettünk  
meg, hányszor futtak be riadót, mennyi idő  
alatt teljesítettük a célt stb. Az osztályozásnál  
ezek szerint sorol minket különböző kategóri-  
ákba. Ezekből jóval több, mint húszféle van a  
játékban, a tömeggyilkostól (mass murderer)  
elkezdve a hentesen (butcher) és a szellem-  
en (ghost) át a szakértőig (expert) van itt minden-  
féle. Ami igazán érdekelhet minket, az az a  
minősítés, amiről a játék az alcímét is kapta  
(a csendes orgyilkos (azaz a silent assassin))  
Ezt a legnehezebb elérni, ez igényeli a leg-  
nagyobb összpontosítást és precizitást és  
a legravaszabb megoldásokat – és persze  
ennek vannak a legkülönlegesebb kritériumai  
is (pl. csak és kizárólag a célszemélyt lehet  
megölni). Igaz, a jutalom sem marad el: külön-  
leges fegyvereket és egyéb nyálakosságokat  
zsebelhetünk be érte

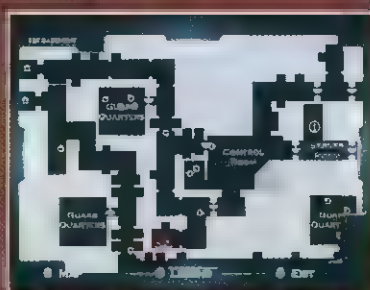
### Jó-e orgyilkosnak lenni?

Bizony jól! Személy szerint a pusztán a reflex-  
gek gyorsaságára építő programokkal szem-  
ben mindig is előnyben részesítettem  
az olyan akciójátékokat, amelyekben  
gondolkodni is kell. Ehhez  
közel tökéletes alapot  
szolgáltató az IO fejlesztő-  
tárga játéka. A  
hangulatos grafika  
majdnem minden  
szempontból  
kielégíti a mai  
igényeket. A  
helyszí-



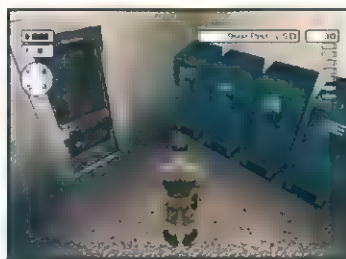
## A TÉRKÉP

A térkép magától értelődően nagyon  
hasznos dolog. Az alapvető tájéko-  
zódás mellett többféle funkciót is  
ellát: egyrészt látjuk rajta a saját  
pozíciónkat (azzal egyetemben, hogy  
éppen merre felé tekintünk), valamint  
a célszemély helyzetét és mozgását.  
Nagyon fontos, hogy a számunkra  
érdekes helyszínekre (ahol elkövet-  
hető valami turpisság, vagy akéva  
mindenféleképpen érdemes bekukkan-  
tani) külön felhívja a figyelmünket.  
Jelzi a terepen elrejtett felszerelésünk  
hollétét, és megmutatja a menekülési zónát is. Az egyik legtöbbször használt funkci-  
ója azonban mégis az lesz, hogy láthatóan rajta az örök, és egyáltalán, minden ember  
mozgása (külön színnel jelzi az ártalmatlan és a potenciális veszélyt jelentő egyede-  
ket). Ezzel kapcsolatban van egy nagy bökkenő: ha valaki expert (azaz a legnehezebb)  
fokozatban vág neki a játéknak, ijedten tapasztalja majd, hogy az utóbbi tulajdonsága  
nem működik... Az egy más kérdés, hogy aki ilyen bátran vág neki a játéknak, az már  
valószínűleg kívülről ismeri mindegyik pályát és minden ott kóricáló ember pozícióját



## PÁLYAVÁLASZTÁSI PROBLÉMA

47-es még nem döntötte el, mi lesz: tűzoltó vagy katona – mindenesetre a  
vadakat terelő juhászt bizvást elfelejthetjük!



neken látszik az alapos tervezőmunka, mert  
nagyon változatosak. A padlót, a falat és az  
egyet borító texturák szépek, a fény-árnyék  
hatások is tüneményesek. A 47-es  
mozgatója a stílus keretein belül sűrűn a  
kiváló mércét (Grath szerint bennél néz ki,  
hogy néha oldalazás esetén mintha kissé  
megcsúszna a figura a padlón, azaz "grindol")  
egy kicsit, de szerintem ez egyáltalán nem  
zavaró, vagy szemet szűrő momentum). Az  
átvezető animációk nem rendereltek, hanem  
a játék saját grafikus motorjával készültek,  
ennek ellenére professzionálisak, mind a  
kivitelezésüket, mind az alaposágukat, mind  
pedig a hangulatukat tekintve. Hibák persze  
vannak (nem is kevés), de egyik sem olyan,  
hogy alapjaiban vágná haza a programot.  
Gondolok itt arra, hogy néha a falra közvetlen  
közeli vetülő árnyékunk kontúrja hihetetlenül  
darabos, az ellenfelek mozgása és kidolgozott-  
sága pedig bőven lehetne kifinomultabb, de  
említhetném akár a 3D-s megjelenítés örökös  
atkáit is, a falba, ajtóba belelógó karaktere-  
ket és fegyvereket. Az összkép mégis  
megéri az ötös alatt.

A hanghatásokkal kapcsolatban még  
ennyi negatívumot sem tudok felhozni: a  
szinkronhangok tökéletesek (minden sze-  
replő a saját nyelvén beszél) (Különösen a  
narisztániak, bár elég rossz akcentussal! – a  
szerk.), kimondottan passzolnak minden  
egyik szereplőhöz, a fegyverek hangjának  
hallatán pedig csak arra tudok gondolni,  
hogy mindent digitalizáltak. A zene min-

dent út: a Jesper Kyd által (rég, neves fazon,  
még Amigán kezdte az ipart) komponált, néhol  
az ódivatu gengszterfilmeket idéző, kórusok-  
kal megtámogatott, sejtelmés muzsika ideális  
alafestője a lopakodásnak – másféle stílust  
el sem lehetne képzelni ehhez a játékhöz. És  
hogy egy kicsit dagadjon a nemzeti buszke-  
ségről is a keblünk: egyes részeit a Budapesti  
Filharmonikusok adják elő. Bravó!

A játékmenet annak ellenére élvezetes,  
hogy az AI-nek ugyanugy megvannak a maga  
hibái, mint a grafikaé. A 47-es irányítása  
és a kamerakezelés dicséretet érdemel, az  
ellenfelek pedig egy-két ponton voltak csak  
zavarba hozhatók (a legtöbbször egy ajtó  
okozott nekik gondot – rányitották, átmen-  
tek rajtam és nem vettek észre azonnal).  
A játék hosszú távú befektetés: a többféle  
megoldás és az eltérő végső minősítések,  
majd az értük kapott bónuszok motiválhatnak  
minket az újrajátszásra. Ennek tetejében  
még kellőképpen realisztikus is: teszem  
azt, nem tarthatunk magunknál egyszerre  
husz puskát, mindössze csak egyet. Maga a  
lopakodás pedig csodálatosan izgalmas és  
bizsergő érzést kelt az emberben. Egy baj  
azért van vele: nagy dózissal meghálygítható  
kicsit az embert – az elmúlt napokban volt rá  
precedens, hogy egy-két nekem nem tetsző  
emberkére önkéntlenül is majdnem ráemel-  
tem az esernyőmet...

Kozi  
kozi@ipma.hu

## NYÍRIMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak  
az alábbi kérdésre, a játék magyaror-  
szági disztribútora, az Automex Kft  
által felajánlott Hitman 2 (PS2) játékot  
sorsoljuk ki:

## Miért járnak ki a maffiózók a szicíliai Don házából?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon  
vagy borítékban 2002. december 5-ig  
kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!  
IPMA Media Service Kft.  
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük ird rá: 'Hitman 2-  
játék'. A játékban a helyes megfejté-  
sek vesznek részt, e-mailben küldött  
megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



## MEGLÉLT

- Többféle módon teljesíthető küldetések
- Ritkán farszírozott játéktípus
- Igazán remek, izgalmas hangulat

## ELLEN

- Apróbb, a 3D megjelenítésből adódó hibák
- Az AI néha igen különösen viselkedik
- Egy fíá renderelt animáció sincs benne

## PEREPUTTY

- Metal Gear Solid 2  
Konami
- Hitman 2  
Eidos
- Conflict: Desert Storm  
Sci

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	92
SZAVATOSSÁG	91

## ÍTÉLET

90





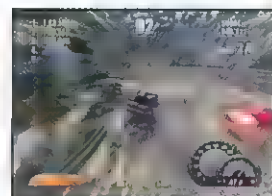
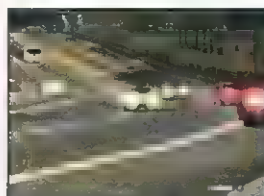
➤ Busszus, hogy neked miért pont előttem kell áthajtanod?!



➤ Mit villogsz, te jössz szembe, nem én!



➤ Úgy tűnik, itt pont elférek



**A**tavaly novemberben megjelent Burnout – számunkra érthetetlen módon – szerte a világban negatív hangvételű kritikákat kapott. Persze, a játék közel sem volt tökéletes, sőt, az egyjátékos-mód meglehetősen frusztráló volt a maga szűkös időlimitjeivel, de ketten játszva egészen egyedülálló élményt nyújtott. A mozifilmek legjobb autós üldözéseit megjelenítő, azokat néhol felül is múló versenyzés miatt hamar belopta magát a szívünkbe. Érthető, hogy igencsak megörültünk, amikor az Acclaim az E3-on közölte, hogy készül a második rész – főként abban reménykedtünk, hogy a Point of Impactet főleg az új játékmódok teszik változatossá.

### Egyedül is jó

Az első rész egyik legnagyobb hibája az volt, hogy a száguldásra vágyó játékos csak szimpla versenyek várták, háromkörös futamok négy ellenfél vagy az óra ellen. Noha végül is erről szól egy versenyjáték, mégis hamar bele lehetett unni a körözgetesbe, főként azért, mert a program borzalmasan nehéz volt. Szerencsére a Criterion fejlesztői meghallgatták a játékosok sirámain és mindent megpróbáltak, hogy elkerüljék a monotonitást és az idegrohamokat. Természetesen az alap játékmódok (Single Race, Time Attack, Championship) itt is megvannak, de ezek mellett két teljesen új is ott mosolyog a főmenüben.

Elsőként az Offensive Driving 101-et kell kiprobálnunk, ami tulajdonképpen az oktató módnak felel meg: egy kis tanulócsobban ulve kell elsajátítanunk a Boost-gyűjtögetés rejtelmeit (lásd később). Ha kivégeztük a hat pályát (mindenhol legalább bronzérmert szerzünk), akkor már készen állunk a többi kihívásra is.

Mután így kiokosítottuk magunkat, érdemes

belevágni a bajnokságba, hiszen itt hozhatjuk elő az új pályákat és a rejtett kocsikat. Első ránézésre semmi különösét nem fogunk látni ebben a játékmódban, de csak addig, amíg az első, három futamból álló bajnokságot meg nem nyerjük. A versenyeken négyen indulnak és az első három helyezett kap pontokat (három, kettő és végül egy elosztásban); akinek az összesítés végén a legtöbb van, nyerte az adott a szériát. Ha ez nekünk sikerült, akkor



### ■ Padlógázzal húz el a riválisok mellett

# BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

**TÍPUS** ACTION/SPORT **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** CRITERION **MEGJELENÉS** 2002. OKTÓBER 11. **PAL**

➤ Kezdetünk gyanakodni, ha már az oktatókn is ilyen tanácsokat osztogat



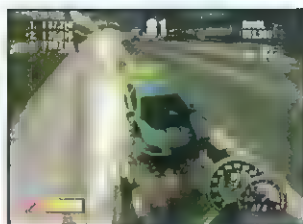
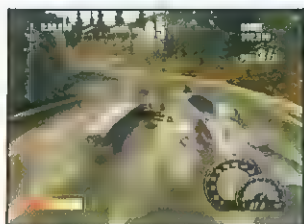
➤ Ez jó mulatság, férfimunka volt – jöhetnek a kereskedelmi adók riporterai!







7 Mindkét versenyző a légtérben igyekszik előnyre szert tenni



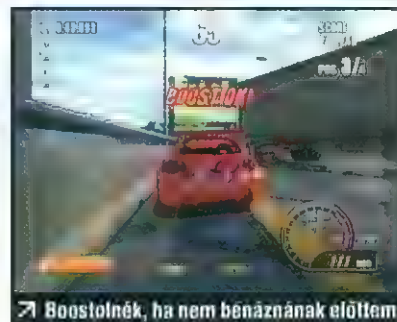
7 A taxik sosem húzódnak le előlünk



7 Felülről kísérem meg az előzést



7 A cél szentesíti az eszközt



7 Boostolnék, ha nem bénáznának előttem

feltűnik egy új versenytípus: egy futam, ami nincs körökre osztva, mindössze egy hosszú útszakaszon kell végigdöngölnünk. Ha itt is érmet tudunk szerezni, akkor jön a következő bajnokság, ami egyel több versenyből áll, mint az előző. Innentől kezdve ez a ritmus folytatódik, összesen négyszer (az utolsó bajnokság tehát hat futamból áll össze).

Ha jól teljesítünk a különböző Grand Prix-ken, azaz az adott bajnokságon mindenhol aranyérmet szerzünk, egy új játéktípus nyílik meg, a Face Off. Ez abban különbözik a normál versenyektől, hogy mindössze egy ellenfelünk van – viszont sokkal jobb kocsival rendelkezik, mint mi. A trükk az, hogy minél kevesebb balesetet okozva vezessünk, kerüljük a rázós helyzeteket, és így gond nélkül leelőzhetjük. A riválist legyőzve elnyerjük annak a kocsiját, amit célszerű a következő Face Offig használni is, hiszen mindig ezek a legjobb járgányok. Azért is kapunk jutalmat, ha a bajnokságokat összekötő versenyeken aranyérmet szerzünk, ilyenkor egy Pursuit-pálya következik. Ezeket egy rendőrkocsival indulunk, és az a cél, hogy a megadott távon belül megállítsunk egy ámokfutót (így lesz a rablóból pandúr). Ezt úgy tudjuk elérni, hogy

tízszer nekimegyünk. Nem sebez többet viszont az, ha teljes gázzal nekivágódunk, mint az, ha kicsit megkoccoljuk a lökhárítóját (ez azért elég marhaság).

Amennyiben sikerül az utolsó bajnokságon is az élen végezni, kapunk egy speciális Face Off-futamot, amiben az a különleges, hogy ezt megnyerve nemcsak egy vadul kifestett kocsival leszünk gazdagabbak, de megnyílik a Custom Championship, ahol különleges festésű, tuningolt járgányok ellen kell teljesítenünk. Itt is négy bajnokság van, de – ellentétben a fent említettekkel – ezek már nagyon nehezek. Egyrészt, mert az eddigre már megszokott pályakon fordított irányban kell vezetni, másrészt, mert ellenfeleink itt már nagyon keveset hibáznak. E durva küzdelmeket lazításként szintén Pursuit-futamok kötik össze, melyek azonban – az utolsó kivételével – elég könnyen abszolválhatók.

### Teljes gázzal – és még tovább

A versenyek során nem elegendő, ha „csak” padlógázzal száguldnak. Az aranyérmek megszerzését nagyban megkönnyíti, ha kihasználjuk a turbózási lehetőségeket, sőt

idővel ez már egyenesen elengedhetetlen lesz. Csakúgy, mint az előző részben, most is akkor van erre lehetőségünk, ha megfelelő vadsággal vezetünk. Összesen öt különböző módon juthatunk boosthoz, melyek közül a legtöbbet használt a forgalommal szemben haladás, illetve a farolás lesz.

Amennyiben a szemben jövők között megfelelő gyorsasággal manőverezünk (a program ezt hívja ongoingnak), villámgyorsan töltődik a kis mérce a bal alsó sarokban (közben arra kell vigyaznunk, hogy ezt a mészolák nem nézik jó szemmel). Gyakran sávot váltanak, vagy ha meglátnak minket, beletaposnak a fékbe, vagy elrántják a kormányt. Már alaptól sem könnyű dolog köztük szalogni, amikor viszont sikerül kifognunk egy jédösebb bandát, akkor majdnem biztos, hogy előbb-utóbb felkenődünk valamelyik motorhaztetőjére. A civileknek egyébként háromféle viselkedésmódja lehet az „engem nem érdekel, én megyek tovább egyenesen”-től kezdve egészen addig, amikor az illető minden szokatlanra kezfékkel és erőteljes kormánymozdulatokkal reagál. Mondjuk mindennek megvan a pontos oka: az előbbi inkább a kamionok sajátja, míg az utóbbi a kisebb autókban ülőkre jellemző... Szintén sokat segít a turbó-mód elérésében a farolás, vagyis az, ha a kanyarodás közben felerjedjük a gázt, és egy pillanatra lenyomjuk a féket. Ilyenkor a kocsí – optimális esetben – villámgyorsan képes bevenni a legdurvább hajtókanyarokat is. Amikor igazán belejövünk

egy-egy kocsi vezetésébe, akkor pedig már egész különleges mutatványokat adhatunk elő, például úgy veszünk be csúsztatva egy kanyart, hogy közben átslisszolunk két busz között. A boost-mérce töltődik az ugratásoknál, illetve akkor is, ha valaki mellett végesen közel húzunk el. Az előbbivel az a baj, hogy ez még a leghepehupásabb pályákon is alig hoz turbót, az utóbbival pedig az, hogy nagyon nehéz az esztelen száguldas közben arra is figyelni, hogy rájuk huzva a kormányt a mészolákat még ijesztigessük is. Végezetul megemlítenéd még az is, hogy ha tökéletes, karambol nélkülű kört megyünk, akkor a program jutalmul teljesen feltölti a mérceket.

Amennyiben készen állunk a turbózáásra, csak az R1-et kell lenyomnunk, és máris elkezdünk gyorsulni. Ilyenkor látásunk kissé homályos lesz (ezért olyanok a karambolokról készült képek, amilyenek – mozgás közben ez az effekt egyáltalán nem zavaró), a zene pedig kicsit megváltozik, hangosabb lesz. Ha elhasználtuk az összes turbót, akkor nem nulláról indulunk, hanem attól függő mennyiséggel, hogy milyen veszélyesen vezetünk, vagyis turbó-módban is gyűjtögethetünk boostot, a fent említett módokon. Extrém esetben arra is lehetőség van, hogy ennyi idő alatt újra megtöltsük a turbó-mérce (mondjuk folyamatosan a szembejövő sávban repesztünk), így egymásba is láncolhatjuk őket – ezt kihasználva lehet viszonylag könnyen megnyerni a Custom Championship futamait

## TELE A GARÁZS



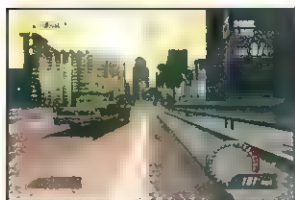
Míg az előző részben meglehetősen sűrű volt a kocsivalaszték, a Burnout 2-ben már igen felszűrtös modelleket is megszerezhetünk. Ehhez a Face Off, illetve a Pursuit játékmódokban kell sikeresen szerepeelnünk, a különleges festésű kocsikért pedig a Custom Championshipben. Még az oktató autóját is megkaparinthatjuk, amihez a hat tanuló pálya mindegyikén aranyérmet kell szereznünk.



### 7 Verseny alatt a rendőrök nem foglalkoznak a mögöttük zajló balesetekkel







71 Azonosítatlan repülő tárgyat észleltek a mai tömegkarambol előtt

Az eredeti Burnout egyik legjobb vonása a karambolok megvalósítása volt, ezt itt még tovább javították. Elképesztően látványos baleseteket okozhatunk, az autók pedig rendkívüli módon rongálódhatnak. A gumik elgurulnak, a kaszniai darabjai szanaszét repülnek, szikrák ezrei villannak fel, és a durvább esetekben még maguk a járgányok és elszállhatnak (és további autót is tarolhatnak le). Véleményem szerint eddig ez a legrealisztikusabb utközési rendszer, amit játékokban láthattunk, hiszen ha két kocsi frontálisan ütközik százas sebességgel, akkor azok igenis úgy roncsolódnak, ahogyan kell. A Need for Speedben például – persze csak akkor, ha bekapcsoljuk a kocsi sérülését – simán utközhetünk, eleinte csak a festék fog lepokni (igen röhejes volt, amikor egy Ferrarival 250-nel nekirongyoltam egy betonarabnak, és erre kitérő az egyik első lámpa). Persze, az egy másik dolog, hogy itt akárhogy zúzzuk meg a kocsinkat, még ha le is repülünk az út menti völgybe, pár másodperc múltán újra épen és egészségesen folytathatjuk utunkat.

A fenteket figyelembe véve nem véletlen, hogy a karamboloknak egy külön játékmódot készítettek, amit egyszerűen Crash névre kereszteltek. Itt teljesen feltöltött – és folyamatosan regenerálódó – turbóval kezdünk, és mindössze az a célunk, hogy egy keresztződésben, vagy az autópályán akkora kárt okozunk, amekkorát csak bírunk. Ezek a helyszínek a normál pályákból vannak kioldva, mindössze a forgalmat növelték meg rajtuk – buszok állnak tucatjával, esetleg személyautók érkeznek hatalmas tömegben. A Crash-pályák hármaskupacokban állnak rendelkezésre, és akkor léphetünk tovább a következő trükhöz, ha mindenhol legalább bronzérmet (azaz előre meghatározott kárt) érünk el. Ez a játékmód valami elképesztően szórakoztató, és a későbbi szinteken már kellően nehéz is – mármint aranyat elérni,

a bronzérem általában már elsőre sikerülni fog. Mindenesetre célszerű a buszokat és a folyadékok szállító kamionokat mindenképpen bevenni a "buliba", mert értük hatalmas pontmennyiséget kaphatunk (ha sikerül felborítanunk egy buszt, az már önmagában egymillió kárt jelenthet). Az alap pontszámot a gép még felszorozza a tömegkarambolban részt vevő kocsik számával, így arra kell törekednünk, hogy lehetőség szerint minden sávot lezárjunk, hogy boldogtalan autostársaink mindenkeppen csatlakozzanak az egyre nagyobb kupachoz. A balhét végzetével egy helikopter még be is mutatja, hogy milyen szép nagy csődületet okoztunk – öröm nézni a sok összetört kocsit! A program tartalmaz egy részletes statisztikát, ahol nem csak azt nézhetjük meg, hogy még hány aranyérmünk és trófeánk hiányzik, és összesen mennyi kárt okoztunk, de még azt is, hogy eddig milyen hosszan mentünk a forgalommal szemben.

## Kettesben szép az élet?

Az eredeti Burnout másik nagy pozitívuma a fantasztikus kétjátékos-mód volt. Rendkívül izgalmas üldözéseket, versenyeket vívtunk akkoriban Sasával, és most is erre készültünk. Rögtön felcsillant a szemünk, amikor megtájtuk, hogy Crash is lehet ketten játszani, már készultunk arra, hogy együttműködve mekkora baleseteket fogunk okozni. Sajnos ez nem jött be – itt ért az első csalódás a többjátékos-móddal kapcsolatban: ez mindössze azt jelenti, hogy a játékosok egymás után teljesítik az adott pályát, és az nyer, aki a legnagyobb kárt tudja okozni.

Nem baj, jöjjen a már megszokott verseny, a már megnyitott pályákon, itt nem lehet gond – gondoltam. Ennél nagyobbát még nem tevedtem, ugyanis ilyenkor mintha megbolondulna a program, mintha teljesen leterhelné, hogy kétszer kell kirajzolni a

terepet. Az már eleve egy rossz pont, hogy kizárólag függőlegesen tudjuk megosztani a képernyőt, és nem is lehet átállítani (ez ugye azért hasznos a fejlesztőknek, mert így csak a pálya egy szűk részét kell kirajzolni). Emiatt a kanyarokat nem lehet rendesen belátni, ami a kanyargosabb hegyi pályákat élből játszhatatlanná teszi. Szintén nem tetszett, hogy a játék sokkal csúnyább ilyen módban, a recésséget eltüntető anti-aliasing effektusra ilyenkor már nem marad energiája a gépnek. Ez valahol persze érthető – de gondolom az is az, hogy ennek nagyon nem örültünk. Sikerült ezen túltenni magunkat, és elkezdtünk versenyezni. Itt a régi hangulat előjött, ugyanúgy lökdöstük egymást, akkorákat karamboloztunk és káromkodtunk, mint régen, ám az örömben egyre több öröm vegyült. Mégpedig azért, mert a program kétjátékos-módban néha egyszerűen nem kezeli az utközéseket. Beleszállunk egy buszba és lepattanunk róla. Frontálisan utközünk egy terepjáróval, és átsiklunk rajta. Felkenődünk egy lépcsőre, és mindössze a sebességünk esik nullára. Ráadásul ez a furcsa jelenség elég gyakori, minden versenyben előjött párszor, míg egyedül játszva mindössze egyetlenegyszer tapasztaltam ilyet. Roppant dühítő az is, hogy ha osztott képernyőn játszunk, akkor a játék karambolok után néha nagyon rossz helyre pakol le minket (például kis melléktárcába, vagy közvetlenül az ütlezáráskor elé). Nem értem, hogy a felsorolt programhibákat hogyan hagyhattak a játékban, hiszen megöl minden élvezetet, ha valakinek azért sikerül nyernie, mert akadálytalanul átmegy három kocsi – miközben a másik ilyenkor rendesen repült egy nagyot, és végül az a pár másodperc, amíg az autója újra menetkész nem lett.

## Lelekedezések és panaszok

Kezdjük a program egyik legnagyobb pozitívumával, a grafikával. Ezen a téren a Burnout

2 nagyot fejlődött elődje óta, és biztos állítható, hogy a Gran Turismo 3 óta ez a legszebb autos játék PS2-n (a fenti okok miatt most kizárólag az egyjátékos-módról van szó). A Criterion csak felállásban játékefejlesztő – ők készítették el, és azóta is folyamatosan javítják a Render Ware nevű programozói felületet, amely többek között a Grand Theft Auto 3-ban és a Tony Hawk's Pro Skater 3 és 4 alatt is mukskál (meg az AntZ Racingnél is, de azt inkább hagyjuk). Mint a Render Ware-t legjobban ismerő programozók, természetesen nekik sikerült legjobban kiaknázni azt: a Burnout 2 folyamatos sebességgel és szaggatásmentesen száguldozik – mégpedig úgy, hogy közben rengeteg effektet használ. Napsütésben a kocsik szélvédője és polírozott karosszériája elvakítja a szemet, esőben pedig a fények szépen tükröződnek a vízre aszfalton. A hóesés megoldása szintén igen tetszetős: tényleg olyan, mintha egy hófórtégen keresztül száguldanánk. A kocsik egész pofasak (különösen a matricákkal díszítettek), az utat részletes textúrák borítják és rengeteg különböző tereptárgy mellett suvithatunk el – szóval tényleg le a kalappal! Az emberek hiánya feltűnő, de nem véletlen, hogy nem úlnak a buszokban, és a járdán sem sétálnak: ez nem egy Carmageddon, végső soron nem is egy erőszakos játék.

A játék zenéi sajnos nem licencelt számok, hanem saját szerzemények. Nem különösen rosszak, de én jobbat vártam. Gondolom az is érv volt a gitáros-szintetizátoros számok mellett, hogy turbózás közben ezekre könnyedén lehetett rákenni a megfelelő effektet (akit érint: a program kihasználja a Dolby Pro Logic II által nyújtott térfangzást).

Nem csak a grafika fejlődött az előző rész óta, hanem a tartalom is. Az új játékmódok (Crash, Offensive Driving 101, valamint a megnyitható Face Off és Pursuit) változatossá teszik a játékot. Különösen igaz ez a Crash-módra, amit órákon keresztül képes







➔ A fotóriporter örökösei vették át a díjat ezért a fényképért...

Grath  
grath@mail.datanet.hu

[illegible]

## ÍTÉLET

- |             |    |
|-------------|----|
| GNÁFIKA     | 90 |
| HANG        | 82 |
| SZAVATOSSÁG | 91 |

WWW.BURNOUT2.COM

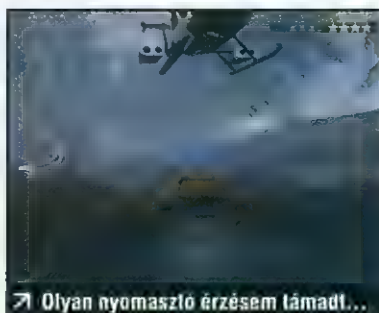
- Sokat könnyítettek rajta az élethűség rovására
- Többjátékos-módban sok a programhiba
- A pályákon előre leprogramozott a járműfogalom

90





➤ Hogy ezek a rendőrök hogy közlekednek mostanában!



➤ Olyan nyomasztó érzésem lámadt...



➤ A csatorna felé sajnos nem lehet levágni



## ■ Szőnyegbombázás az autópályán

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

TÍPUS: **INTERAKTÍV** KIADÓ: **EA GAMES** FEJLESZTŐ: **EA GAMES** MEGJELENÉS: **2002.10.25.** NTSC PAL

A videójátékok közt kétségkívül számos legendával találkozhatunk. Ezek két csoportra oszthatók. Az elsőbe tartoznak azok, amelyekből a kiadók csinálnak legendát – hát vagy legalábbis szeretnék, míg pszichiáterük meg nem sugja nekik, hogy ha az ember nem tud felülni egy kukát, hogy ki ne guruljon belőle 20-30 ilyen legenda. Vannak aztán a legendáknak minősített esetek, mikor is egy játék az egyetlen elfogadható módon válhat legendává – a játékosok teszik azzá. Na, ezekből azért már egy kicsit kevesebb van. Olyanból meg még kevesebb, amikor egy játék nevét viselő sorozat neve válik legendává: ami a Final Fantasy az RPG-k és a Mortal Kombat a verekedős játékok között, az a Need For Speed az arcade típusú autóversenyek között. Nem is csoda, hiszen az alapkonceptje mindig is az volt, hogy arra ad-

jon lehetőséget, amire a legtöbb férfi vagyis úgy tíz éves korától a sing, beülni egy megrögzött sportkocsiba, és úgy tépni vele a közuton zajló versenyeken, ahogy csak a csővön kifér!

Az NFS-legenda ráadásul meglehetősen kétarcú: a páros sorszámmal ellátott részekbe beépített új koncepciókat legendásan utálták a játékosok – hogy aztán annál lelkesebben vessek bele magukat a soron következő páratlan számú részbe. (Ezen az alapon az is valamilyen marketingkonceptió, hogy a túl magas lecut jó alacsonyra kell állítani...) Ez ugyan meglehetősen rossz ömen volt a Need for Speed. Hot Pursuit 2 számára, de szerencsére csak felemás módon igazolódott be, a PS2-verzió szintisza „páratlan” – viszont hozzá kepest az Xbox pedig igencsak páros.

### Kezdődhet a verseny

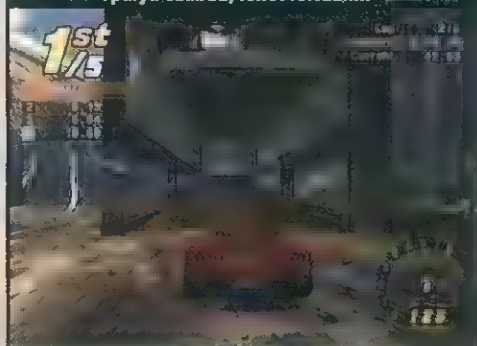
Mint a címe is mutatja, az NFS: HP2 a harmadik rész folytatásának tekinthető, azaz nemcsak a közúti forgalom és a többi versenyző, hanem

az országúti rendőrség is döntő szerepet játszik a verseny alakulásában. Pontosabban játszhat, lévén a játéknak két fő versenymódja van: a World Racing-módban csak a többiekkel és/vagy az idővel versenyzünk, míg a Hot Pursuitban a rendőrökkel és/vagy a többiekkel. Mindkét versenytípus karrier módjában 30-30, ún. Event Race található, amelyek egy fejlődési fába vannak rendezve, azaz egyáltalán csak akkor indulhatunk el egy-egy adott versenyen, ha a hozzájuk vezető versenyeket már megnyertük. Az „eseményversenyek” azért viselnek ilyen különlegesen hülye nevet, mert mindegyiken egy bizonyos feladatot teljesítve tudunk nyerni. Ez így mondjuk roppant elmesés hangzik egy autóverseny esetében, de hát természetesen csak arról van szó, hogy bizonyos időlimit alatt kell teljesítenünk egy pályát, vagy az első helyen kell végezni (ha több versenyre is tovább lehet jutni adott helyről, akkor az első két hely egyike is megfelelő). A későbbiekben aztán kicsit bonyolódik a dolog: egyrészt belepnek a Knockout-típusú, valamint a több

futamból álló versenyek (az utolsó versenyhez vezető 28. pályán például már egy nyolcmintes kuzdelemben kell diadalmaskodnunk), de Hot Pursuitban az is előfordul, hogy hirtelen a rendőrszerepében találjuk magunkat. Többfutamos versenyeknél a futamok végén a helyezéstől függően kapunk 10-6-4-2 pontot, és ezeket összesíti a program. A Knockout-versenyek is több futamból állnak, de itt az a lényeg, hogy az egyes futamok utolsó helyezetteje kiesik a további versengésből. Ehhez hasonló a Lap Knockout, ahol viszont csak egy, több körből álló verseny van, és itt a körök utolsó helyezetteje hullik ki. (Egyébként – ha jól emlékszem – karrier módban PS2-n csak Knockout Xboxon pedig csak Lap Knockout-típusú versenyek voltak.)

A karrier-módok Event Race megoldása egyébként szerintem remek ötlet volt a fejlesztőtől a fejlődési fa mellett az állandóan variált feladatokkal, pályákkal és autótípusokkal tényleg egy roppant változatos „campaign” hoztak létre, ráadásul úgy, hogy közben arra is vigyáz-

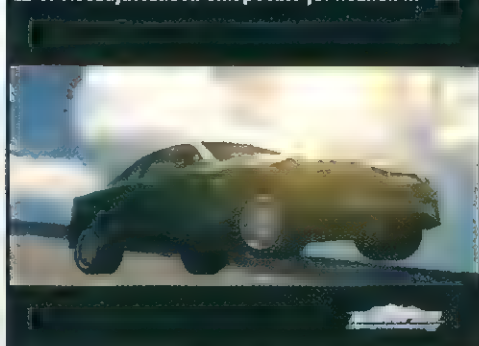
### ➤ A kifutópálya szabad, lehet felszállni



### ➤ Ennyi hely éppen elég is lesz



### ➤ A visszajátszások elképesztő jól néznek ki







➤ Most már szemből is jöttek, piszkok?!

tak, hogy a konkurencia is hasonló típusú, de legalábbis két-három, hasonló fajsúlyba tartozó járgányokból kerüljön ki (szóval nem kell M5-ös BMW-vel kuzdenünk Lamborghini Diablonk ellen.) Másik kellemes vonás, hogy egy elég hatékony handicap effektus is működik benne, azaz ha nincs verseny, akkor a gép majd csinál! Emiatt sosem szakadozik szét teljesen a mezőny: ha a gépi játékosoktól nagyon elhúztunk, akkor kicsit felgyorsítja őket (habár ez mondjuk nem különösebb óriási), viszont ha nagyon elhúztak tőlünk, akkor vissza is fogja őket, vagy tesz róla, hogy vissza legyenek (ez különösen a Hot Pursuit-versenyeknél kellemes, ahol a nyakunkba zúduló zsernyák miatt egy-egy leállással akár 10-15 másodperces hátrányra is szert tehetünk)

### Az autók és pályák

A játékban összesen 49 autó szerepel, amelyekből kezdetben mindössze 6 van megnyitva. Új autókat többféle módszerrel is szerezhettek. Az egyik az, hogy a karriermódok vagy a többi versenymód valamelyikén diadalmaskodunk (ha Single Race-t indítva végiglapozgatjuk a járgányokat, akkor a játék természetesen tájékoztat is róla, hogy hogyan nyerhetjük meg az adott autót). A másik módszer pedig az, hogy buzgón gyűjtögetjük a pontokat. Egyre több pont jár a karrier-módok versenyein elért helyezésekért (a legtöbb persze a győzelemért), de egy rakás pontot szerezhettek versenyek közben is: egyszeri 1000 pont jár például azért, ha egy versenyen autóval elérjük a csúcsebbséget, 500 pontot lehet kapni minden egyes rendőrségi útlezárást áttöréséért, 100-400 pont jár az ugratásokért (attól függően, hogy mennyi időt töltünk a levegőben), de ugyanígy jár pont azért is, ha egy többkörös versenyen valamelyik körben vezetünk, illetve több futamból álló versenyeken pedig a rajtpozícióért (ami ugyebár meg annak a függvénye, hogy hanyadik helyen állunk az összesítettben). Bárhol is szereztük őket, a pontok folyamatosan összeadódnak, és az adott futam végén alkalmasint harsonaszó (pontosabban egy felirat) tudatja, hogy összejött annyi pont, amivel egy új járgány szabadon választható lesz a karriermódok versenyein kívül. Mivel mostanában ritkán flangálok Lamborhinnal

és McLarenekkel (meg vagyok elégedve a Spideremmel...), nem igazán tudom megmondani, hogy vajon jól modellezték-e az adott járgányokat, de – lévén nem szimulációról, hanem arcade-típusú versenyről szó – igazából ez nem is fontos. Nekem egyébként úgy tűnik, hogy inkább azt az eljárást követték, hogy az egy súlycsoportba tartozó kocsiknál azonos fizikai modellt alkalmaztak, azaz csak a teljesen eltérő kategóriáknál érezhető különbség: pl. a nehéz CL55-ös Mercit sokkal lomhábban reagál a kormánymozdulatokra, mint mondjuk a furge Opel Speedster, viszont sokkal kevésbé jelentkezik nála a kanyarokban ható centrifugális erő, és sokkal kevésbé hajlamos a megpördülésre, ha egy élesebb fordulóban kézzel segítünk rá a kormányzásra. Az meg nyilván a képekről és a DVD-n is látható, hogy a járgányok iszonyú jól néznek ki, és – ha nem kapcsoljuk ki a lehetőséget – törnek is. (Jó, mondjuk a Colin McRae Rally 3 törésmódjára fényekkel valóságosabb, de már az is egyenesen ritkaság-számba megy, hogy méregdrága luxusautók licenceinél ezt megengedjék a gyártók.)

Pályából összesen 30 darab van, amelyekből szintén az egyes feladatok sikeres elvégzésével nyithatjuk meg azokat, amelyek kezdéskor zárva vannak. A szám roppant szépen hangzik, habár néhány új pálya bevalótlan is egy másiknak a variációja (ugyanaz a neve, csak egy sorszámmal raknak ki mellette). Ami meg nincs bevalva (de ha az ember lezavar 80-100 versenyt, akkor tisztán látja), az az, hogy egy-egy pálya kábé 20-30 szakaszból épül fel, és ezeknek legalább a fele „joker-típusú”, azaz más pályákon is visszaköszön, néha tukrózve. Nem mintha ez ellen a megoldás ellen bármi kifogásom is lenne, mint ahogy úgy általában is megemelem a kalapom a pályadesign egésze előtt. Egyaránt vannak körkörösök, illetve szakaszosak, és úgy a hosszuk, mint a változatosságuk is tapsot érdemel. További kellemes vonásuk, hogy jónehány helyen elég messzire elkódoroghatunk az elméletileg „pályaként” szolgáló úttesttől, valamint minden pálya tele van tűzdelve levágásokkal, mellékutakkal, erdei ösvényekkel, amelyeken ugyan jóval nehezebb haladni, de ha ismerjük őket, akkor használatukkal tetemes előnyre tehetünk szert a többiekkel szemben (na persze a gépi versenyzők is „ismerik” ezeket, csak nem mindig használják).



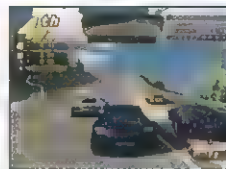
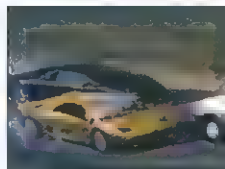
## TESZT



➤ A kémkamera akcióban



➤ Legalább nem kell lehúzni az ablakot



A rövidítések másik kétségtelen előnye, hogy ezeken maximum csak az üldözéssel macerál bennünket a rendőrség, a helikopterek ezeket nem bombázzak, és utlezáras sincs rajtuk (sőt ha egy mellékúton kerülünk el egy útlezárást, ugyanúgy pontot kapunk érte, mintha áttörtünk volna rajta)

### Szolgálok és tépünk!

Ha pedig már a rendőroknél tartunk – egyet kell értenem a játék producerével abban, hogy a játék legizgalmasabb részei a rendőrségi üldözések. A rend marcona őrei nem nézik különösebben jó szemmel a gyorshajtokat (abból pedig itt lesz néhány!), és aki túllépi a megengedett sebességet (rendszerint 55 mérföld/óra, vagyis 80 km/óra), azt azonnal üldözbe veszik. (Persze azzal is fel tudjuk magunkra hívni a figyelmüket, ha kétszázal beleszállunk a parkoló járókocsjukba, és kiverjük a fánkat a kezukból.) Szerencsére autónk rendszeresített felszerelése a „zsaru-jelző”, ami pittyegve figyelmeztet rá, ha az út mellett szakmánya leső zsernyákhoz közeledünk. (Ha még nem köröznék bennünket, viszont van némi előnyünk a többiekkel szemben, akkor esetleg lehet azszal taktikázni, hogy rendes sebességre lelassítva hajtunk el mellette, és így majd az utánunk jövő csök fogja üldözbe venni (és egy rendőri mindig csak egy kipecézgett delikvenst üldöz) – bár így hosszú távon nem nagyon fogunk futamot nyerni.) A rendőrségi csatornára hangolt radionkon mindig halljuk is, hogy éppen kit vettek üldözbe – ha ezek éppen mi voltunk, akkor a jobb felső sarokban látható csillagok közül eggyel több sárgul be (ez mutatja, hogy mennyire köröznék bennünket). A rendőroket feltett szándéka, hogy egy bírságcedulát nyújtsanak át a száguldozóknak, ezt viszont csak akkor tudják megtenni, ha az illető legalább két-három másodpercre megáll. Mivel mi illet több okból sem teszünk (egyreszt: itt komoly verseny zajlik, kérem, nem érünk rá tökölni a hatóság mondvacsinált problémáival; másrészt: ha egy verseny alatt összeszedünk három cédulet, akkor őrizetbe vesznek bennünket, azaz buktuk is a versenyt), eleinte megpróbálunk leoszorítani bennünket, vagy felkenni egy arra járó civilre, netán fára, sziklara és a bioszféra egyéb szilárd objektumaira. A nagy lökdösődésben persze ez velük is

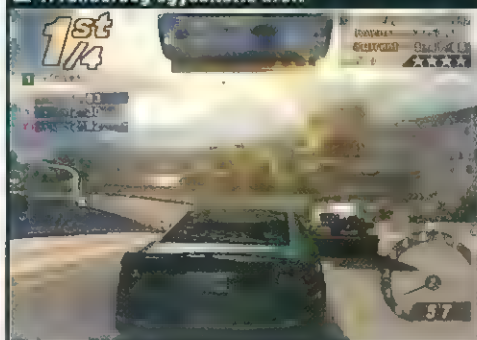
megtörténhet, továbbá ők is szoktak vezetési hibákat elkövetni – nyájas mosoly kíséretében mindig is béke és nyugalom töltötte el keblemet, amikor a hatalmas robbanás tudatta, hogy a mögöttem vijjogó desztó fennakadt valami apróságon... Hosszabb üldözéseknél a zsaruk nem áttallanak segítséget hívni, így néha holmi parasztlagzikat idező szíréázó sereg is kísérgethet bennünket, de ha így sem tudnak megállítani, akkor következik a második fázis – útlezárást kérnek. Ez még nem különösebben nagy gond, mert úgy a keresztben parkoló járókocsoknak, mint a betontömböknek nekiszágulda megállás nélkül át tudunk törni a száralmas torlaszokon (arról már nem is beszélve, hogy általában valamelyik rendőrautó mögött szokott lenni annyi hely, amelyen akar fennakadás nélkül is átslisszolhatunk). Az viszont már problémás lesz, amikor a megállítá-sunkra szótt összeesekővés harmadik fázisában tuskecsapdát kérnek. Ha ezen áthajtunk, akkor az autónk mindenképpen megáll, tehát ilyennél vagy megint rést kell keresnünk valamelyik rendőrautó mögött, vagy ha ilyen nincs, akkor a rendőrautóba kell belehajítani. (Mondjuk optimális esetben egy ugrató mögé tesszük az útlezárást, és egész egyszerűen átrepülünk felette – de sajnos a masina csak kevés alkalommal ad lehetőséget rá, hogy ennyire rohögjunk rajta...) Az útlezárássokat a térképen kék vonal mutatja, és ezek előtt vesszük különösen hasznát a „kém-kamerának”, amivel a közvetlenül előttünk levő utszakaszt tudjuk előzetesen szemrevételezni. Az utlezarások kellemetlen vonása, hogy mindaddig, amíg meg nem állították azt, aki ellen a torlaszt húzták, addig a teljes forgalmat akadályozzák, viszont ha az illető megállt, akkor a torlasz egy pár másodpercen belül eltűnik. (Elég idegesítő, amikor biztosan vezető pozícióban kapunk defektet egy tuskecsapdán, és amíg mi begyűjtjük a büntetést, a többiek akadálytalanul száguldanak el mellettünk.) Ha a tuskecsapdával sem tudnak megállítani bennünket, akkor a rendőroket frankón kijönnek a beketűrősből, és hívják a helikoptert, ami nemes egyszerűséggel végigbombázza előttünk az utat füstölő benzineshordókkal. Ezekre ráhajtv egy „kicsit” döcögőssé válik mozgásunk (habár az mindenképpen szórakoztató, amint a rendőroket, versenyzőtársaink és a civilek alatt is ugyanúgy felrobbannak), és



➤ A civilek is kapnak a bombákból



➤ A rendőrség egyesített erői





# NYEREMÉNYJÁTÉK

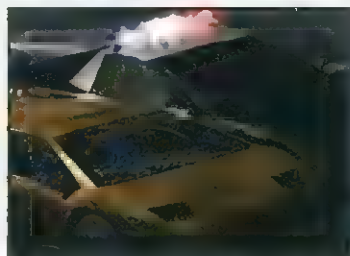
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott NFS: Hot Pursuit 2 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

## Hány autó van összesen a játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni.

**Multiplay!**  
IPMA Media Service Kft.  
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: "NFS: Hot Pursuit 2-játék". A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



van egy olyan rossz szokásuk, hogy egy pár másodperc múlva akkor is robbannak, ha nem ment nekik senki. (Persze erről csak akkor szerzünk tudomást, ha az előtünk haladót akarták légicsapással megállítani.) A helikopternek egyébként két rossz szokása is van: egyrészt sosem repül bele az út felett átvéló objektumokba (pedig azon mennyire lehetne rohogni!), másrészt meg idővel megunja a bombázgatást, nemes egyszerűséggel szembefordul velünk, és belénkereszt egy rakétát... (ezt onnan veszed észre, hogy ugyan nem hajtóttál neki egy hordónak, mégis robbansz)

Rablóbol lesz a legjobb pandúr – tarta a közmondás és azt a készítő is tudhatta, mert a Be the Cop menüpontban rendőrként kergethetjük a bunkó gyorshajtókat (vagy akár egy havert osztott képernyős multiplayerben), és akkor mi kérhetünk útlezárást, légicsapást és hasonló jópofaságokat. Habár a rendőrségi Lamborghini és Corvette-en azért még nem tudtam napirendre térni.

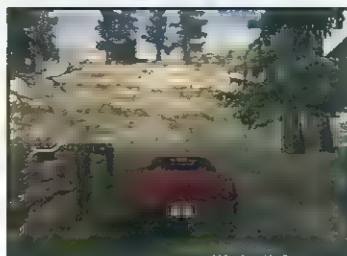
### Van olyan jó, mint a Burnout 2!

Grath kollega a Burnout 2-jével odáig és volt és vissza, és ahhoz képest nemes egyszerűséggel sz\*rnak definiálta a Need for Speedet – habár mentségére legyen mondván, hogy ő Xboxon próbálta ki először, és azóta konszenzus alakult ki közöttünk abban a tekintetben, hogy legalább olyan jó (ha nem jobb – teszem hozzá). Az egész játékon látszik, hogy egy jól átgondolt koncepció végeredménye, ahol ugyanolyan fontossággal bírtak a rövidtávú (ld hang és grafika), mint a hosszútávú értékek (ld szavatosság, mert egyszerűen nem lehet megenni). Az első szögtől az utolsóig minden tökéletesen a helyén van – pontosan így kell festenie egy kiemelt fejlesztés végeredményének 2002 végén PS2-n! A hab a tortán pedig kétségkívül az, hogy célba érés után a teljes futam visszajátszatható, ami olyan szintű moziélményt nyújt, hogy a játékos néha két-háromszor is szívesen végignézi egy-egy versenyt.

További tömjénezésnek és a PS2-tesztnek itt vege, mert...

### ...most jön a feketeleves: az Xbox-verzió

A játék Xbox-verziója egy kicsit megdöbentett bennünket. A „PS2 bármilyen képes-



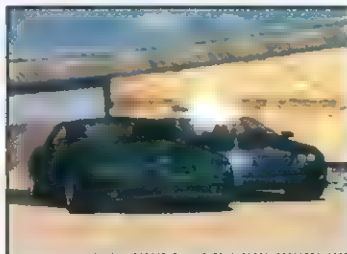
ségét messze túlszárnyaló blablaba” néven aposztrofált konzolra készült változat ugyanis úgy fest, mintha az EA Dreamcastra portolt volna, vagy a konkurenciának adta volna oda a PS2-alapokat, hogy az kedve szerint tegye tönkre. Az egészséges paranórával megáldott szemlélő már a főmenünél gyanút fog, hogy itt valami griz lesz, mert ennek erősen visszafogott bája a korai Commodore 64-játékokat idézi, habár ez még nem is lenne baj (mellesleg a két üzemmód fejlődési fája ebben a formájában kétségkívül áttekinthetőbb, mint az eredeti). A gondok akkor kezdenek sűrűsödni, amikor elindulunk: az autók persze itt is remekül néznek ki, de a környezet a PS2-höz képest rendesen megváltozott. Valamelyik reklámszövegben azt olvastam, hogy az Xbox-változat grafikája „letisztultabb”, és bár kétségeim vannak, hogy ennek szerzője nem keveri-e egymással a „tisztit” és „pusztit” igéket, ha nem láttam volna a játékok PS2-n, tulajdonképpen nem is találnék semmi kivételalót a játék Xboxos megjelenésén (Maradjunk annyiban, hogy „más stílusú”). Az első nagy gond az, hogy PS2-höz képest a sebességet úgy érzékel benne a játékos, mintha lassított felvételt nézne. A kisze magyartalanul „Sebesség iránti szükséglet” nevezetű játékban szükség lett volna tényleg egy kis sebességre is – ehhez képest a benyomás olyan, mintha középkorú ugazdagok indulnának piknikre, nem pedig megvadult ifjancok nyomnák a gázpedált. Pár hibázás után azt is észreveheti a játékos, hogy a PS2-höz képest mintha új résszel bővült volna a játék kódja: mintha lenne benne egy olyan rutin, amelyik mindig elintézi, hogy a játékos nehogy véletlenül is menetirányba érkezzen egy megpördülés után, azaz 1000 esetből 999-szer mindig egy U-kanyart kell megtennie. Mivel a handicap itt is működik, ennek a kis „újításnak” az egyenes következménye, hogy gyakorlatilag hibátlanul kell vezetni a sikerhez, és el lehet képzelni, hogy ez nehezebb versenyeken mennyire kivitelezhető. Már ez is aranyos, az igazi ordibálós-anyázós szeánsz viszont akkor fog elkezdődni, amikor feltűnik a rendőr. Súly/sebesség arányát tekintve a hatóság járművei ugyanis a vadászgépeket idézik: egyszerűen nem lehet őket leszorítani (mindig ők nyomnak el téged), viszont ha mögötted vannak, akkor szemléto-mást nem átalnak utánagőtogető használni, mert



úgy libbenek a Ferrarid elé, mintha az egy elektromos kisautó volna, ráadásul olyan hibamentesen vezetnek, mint egy robotpilóta. A menuban ugyan nagy okosan azt javasolják, hogy „próbáld meg a szembejövő forgalomra felkenni az üldöző zsarukat”, de sajnos ennek sűrűsége a három fokozatban úgy állítható, hogy a legnagyobb forgalomban is nem egy autó jön szembe percenként, hanem mondjuk három. A zsaruk lerázásának egyetlen és kizárólagos módja itt az, ha pont úgy lököd meg a hátsó oldalukat, hogy megpördüljenek. (Ez meg ritkán sikerül azelőtt, hogy ők kentek volna fel a falra.) A teljes boldogsághoz itt hozzátartozik még, hogy már az első elkapáskor bukod is a versenyt, a legnagyobb kib\*s pedig az, hogy mintha a rendőrök csak kizárólag téged pécezték volna ki maguknak: haladsz az utolsó helyen, húsz másodperccel lemaradva a többiekől, és ott vár az út mellett egy rendőr, mert RAD vár... A megszerzett pontjaidat pénzként kezeli a masina, így tehát nem automatikusan kapod meg a megnyerhető autókat egy bizonyos pontszám elérésénél, hanem meg kell „venned” – aztán kezdhetsz gyűjteni az újra. (Haha, ez majd biztos növeli a szavatosságot...) Az pedig egész egyszerűen az emberiség elleni büntetés, hogy kivették a PS2 iszonyú jó visszajátszásait a versenyekről, és csak egy teljesen apados, hátulnézeti kamerából lehet visszanézni a versenyeket... Magával a játékkal nem is lenne különösebben nagy gond, de míg a PS2-verzió nyilvánvalóan csúcspont, addig Xboxon csak egy teljesen átlagos verseny, ami ráadásul halálra is szívat – és erre nem mentség a büntett elkövetőinek azon nyilatkozata sem, hogy az EA-nál három hónappal később találták ki, hogy legyen Xbox- és GC-verzió is, és ezért voltak kénytelenek „pár dolgot kihagyni a játékból”

(Mindenkinek, akit illet: a gyártásra küldött DVD-nél vettük észre, hogy a Teszt-részben az NFS PS2-videóinál némi problémákat sikerült összehoznunk a fényerő tekintetében. Ezt sajnos már nem tudtuk javítani. Azt meg döntések el ti, hogy halál ránk, vagy inkább hajlandóak vagytok úgy tekinteni az ügyet, mintha ádtunk volna hozzá egy fekete napszemüveget...)

Spot  
spot@ipma.hu



## MELLETT

■ Minden egyes része a játéknak kitűnő

## ELLEN

■ A törésmódeli azért lehetett volna jobb is  
■ Kár az Xbox-verzióért

## PEREPUTTY

■ Burnout 2  
Acclaim  
■ NFS: Hot Pursuit 2  
Electronic Arts  
■ Test Drive  
Infogrames

2 játékos

PAL

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA 91  
HANG 88  
SZAVATOSSÁG 95

## ÍTÉLET

90

WWW.NEEDFORSPEED.COM





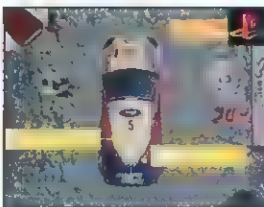
➤ Az előző szakaszon már kicsit lerongyolódott az autó



➤ Azt hiszem, ezt nevezik totálkárnak



➤ Nemsokára kicsit könnyebbek leszünk



■ A skót fenegyerek PS2-n sem hozza az igazi formáját

# COLIN MCRAE RALLY 3

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC 2002. 10. 25. PAL

Jóllehet már elég rég volt, hogy Colin McRae magának mondhatta világbajnoki címet, még mindig az egyik legnagyobb név a WRC berkein belül, köszönhetően sajátos vezetési stílusának (nem kíméli a gépet), és nem utolsósorban annak is, hogy a nevével fémjelvezve adták ki a két legsikeresebb ralijátékot PlayStationre. Nagyon úgy tűnik, hogy a "repülő skót" bármennyit is hibáznak, a Codemastersnél még mindig bíznak abban, hogy az ő neve a legmegfelelőbb eszköz a játékosok meghódításához – és ebben nyilván nem is tévednek, hiszen már sokan várták a folytatást.

Azt meg kell adni, hogy a Colin McRae Rally 3 bajnokságát elindítva valóban olyan élményben lehet most részünk, mintha megkapnánk a skót pilóta Ford Focusát. A kocsi kívül-belül totál úgy fest, mint az igazi, a terep grafikája elsőrangú, és midőn a gázba taposunk, rögtön tapasztalhatjuk, hogy egy igazi raliautót kell uralnunk, mert hogy a fizikai hatások a megtévesztésig olyanok, mint a valóságban. Egy ralijátékban ugyebár a legfontosabb összetevő az autók kezelhetősége, s ez az a tényező, ami a Colin McRae Rallyt mindig is kiemelte a vetélytár-

sak közül. Rendkívül jól érezni az útfelületek közti különbséget, főleg hogy egyazon útszakaszon belül is megiesik, hogy bitumenről poros szakaszokra hajtunk rá, s ilyenkor az egyik pillanatban még tapad a gumi, míg a következőben már csúszik. A jó ralijátékok másik ismérve, hogy a kényes szakaszokon sem csak a szerencsén múlik a jó eredmény, némi odafigyeléssel, no meg ügyességgel a jégen is el lehet kormányozni az autót.

## Törd szét, mint Colin!

A grafikát tekintve a harmadik rész természetesen messze felülmúlja a sorozat korábbi tagjait: az új platformon (sőt platformokon) az alapoktól kezdtek el újra felépíteni a játékot. A szemléletesség érdekében számszerűsítuk a dolgokat: a Colin McRae Rally 2-ben mindössze 600 poligonból állt egy kocsi, viszont ezúttal 14. 000. poligon gondoskodik tökéletes vonalvezetésről. A belső tértől kezdve egészen a felfüggesztésekig vagy a féktárcsákig minden modellezve van – ráadásul minden "működik" is. A kipufogódob például frankón beremeg, ahogy a motor erőlködik, s a rajt előtt tömény füstöt erget.

A kasznit ugyanakkor szépen csillog-villog, s a kor követelményeinek megfelelően természetesen a táj is tükröződik a fényezésen. A nyílászárók szintén funkcionálnak, jóllehet erről akkor van alkalmunk meggyőződni, amikor nem éppen rendeltetésszerűen használjuk az autót, s egy bukás után felpattan valamelyik ajtó. Ha eközben netán nekiütődik valaminek, könnyen le is szakadhat. A harmadik részben a sérülések ábrázolása nagyon sokat fejlődött, ami persze összefüggésben van a már említett részletes kidolgozással. Az egyes alkatrészek nem csak ott vannak, ahol kell, hanem úgy is hibásodnak meg, mint az igaziak. Elgörrbul a motorháztető, ami egy nagyobb ugrató után így felnyílik, és belső nézetből egy ideig nem látunk tőle, majd végül belekap a menetszel és leszakad.

Az ajtók, a csomagtartó fedele, a spoilernek nem nélkülözhetetlen dolgok: szépen el is hagyhatjuk őket, s ilyenkor "kifigyel" az autó belsősege, ami szintén sérül. Bármilyen elgörrbulhet, így ha mondjuk a felfüggesztéseknek "adunk", akkor frankón nyolcast varázsolhatunk a kerékbe, s rögtön világos, miért is húz félre az autó. A koszoló-

dás szintén jól látszik menet közben. Csak ott tapad meg a por, ahol a menetszel nem viszi le, ha pedig netán egy folyóba vagy patakba gázolunk bele, szemlátomást tisztábban jövőnk ki a fürdőből (és csak addig, csak ameddig ellepte az autót a víz) – a forró motorblokknál pedig gőzfelhők képződnek.

Rendkívül élethű környezeti hatások közül az időjárás tényező sem hiányzik. Belső nézetből az eső és a hó folyamatosan akadályozni próbálja a kilátást: a hó vastagon lerakódik a szélvédő sarkainál, az esőcseppeket pedig látványosan görgeti az üvegen a menetszel. Persze a játék annyiból is élethű, hogy az ablaktörlő szépen oldalra simítja a csapadékot – hacsak ki nem tört időközben a plexi, mert úgy persze semmit sem látunk a fenti effektusokból.

## A bajnokság

A Ford Focusunkból természetesen nem hiányzik maga Colin McRae figurája sem. A játék Championship módjában a Ford csapat

tagjaként, magya-

➤ Ebből egy jeges fürdő lesz az ezer tó országában



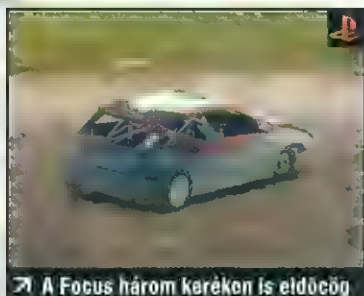




➤ Nicky biztos leejtette a papírait



➤ Munkában a szerelők



➤ A Focus három keréken is eldőcög



➤ A motor immáron légűhűtést is kap



➤ Erdőkerülőnek az menjen, aki sofőrnek már nem jó

rán a skót szerepét átvéve kell helytállnunk. Az oldalunkon természetesen velünk együtt zötykölődik Nicky Grist is, aki tisztára olyan, akár a valóságban. Persze nem a fizimiskájára gondolok, hiszen a sisakban abból vajmi kevés látszik, hanem arra a jó szokására, hogy időnként "remekul" félrevezet minket, illetve néha csak akkor figyelmeztet valamire, amikor már épp elhaladunk az adott dolog mellett. Az emberek kimunkálása mellesleg nem marad el az autótól: Colin bőszen csúri-csavarja a kormányt, miközben Nicky két ugrató közt próbálja mozdulatlanul tartani a papírjait, s kisilabizálni, mi következik.

A versenyek szervezetsége megint csak olyan pont, amit abszolúte a valóságból másoltak le. A futamok végeztével nem íródik ki azonnal az eredményünk, mert a játék az indulók sorrendjét is nyilván tartja, tehát amikor beérkezünk, még korántsem végzett a teljes mezőny. Amennyiben várunk egy kicsit, csak idővel futnak be a többiek. (Más kérdés, hogy annyira viszont nem valóságos a játék, hogy a pályán sosem érnek minket utol mások, bármilyen botrányos is a teljesítményünk.) Az egyes ralikon természetesen az összehitt idő dönt, s az így nyert bajnoki pontjainkat visszük tovább a következő helyszínre. Eddig minden rendben is volna, az viszont elég érdekes, hogy a CPU-versenyzők közül általában mindig ugyanaz végez az első helyen. Ez ugyebár nem mondható hétköznapi, hiszen a raliban ritkán esik meg, hogy valaki nem hibázik sose, vagy hogy

valami műszaki hiba nem jön közbe soha

(Bár lehet, hogy az AI alkotói előre látták az ideai bajnok bravúráját.) A játék minden egyes menet után automatikusan elmenti a nevünk mellé az eredményt, ami egyrészt kényelmes, másrészt viszont hátrányos lehet, ha netán túl rossz idővel, vagy ríptyára tört autóval fejezünk be egy szakaszt. Amennyiben az utóbbi helyzet fordulna elő, úgy nem ajánlatos célba érni, mert szerencsére megadatott nekünk a kilépés lehetősége, s ez esetben visszatölve az állásunkat újra próbálhatjuk a legutolsó szakaszt. Bár a vérbeli ralisknak erre nem lesz szükségük, ugyanis a játék nem túl nehéz, nincsenek lehetetlen követelmények.

Minden egyes helyszínen hat normál szakaszon kell végigmennünk, plusz befejezőként – ahogy azzal nyilván tisztában vannak a sportág rajongói – van a "szuper speciális" pálya, ahol egy adott ellenféllel párbajozhatunk. A tájak nem egészen azok, mint amit a valódi WRC-ben megszokhattunk, de a változatosságra azért nem lehet panasz. Japán, Spanyolország, USA, Svédország, Finnország, Görögország, Ausztrália, és az Egyesült Királyság útjai kínálják a kihívásokat. Magától értetődően a legkacskaringósabb, legképtelenebb utakról van szó. Veszélyes szerpentinen haladva arra kell vigyáznunk, hogy nehegy egy szakadékbá vezessük a járművet, az erdőkben ügyeskedve könnyen felcsavarodhatunk egy fára, ha pedig netán nincs a közelben semmi tereptárgy, akkor meg a jeges úttal kell

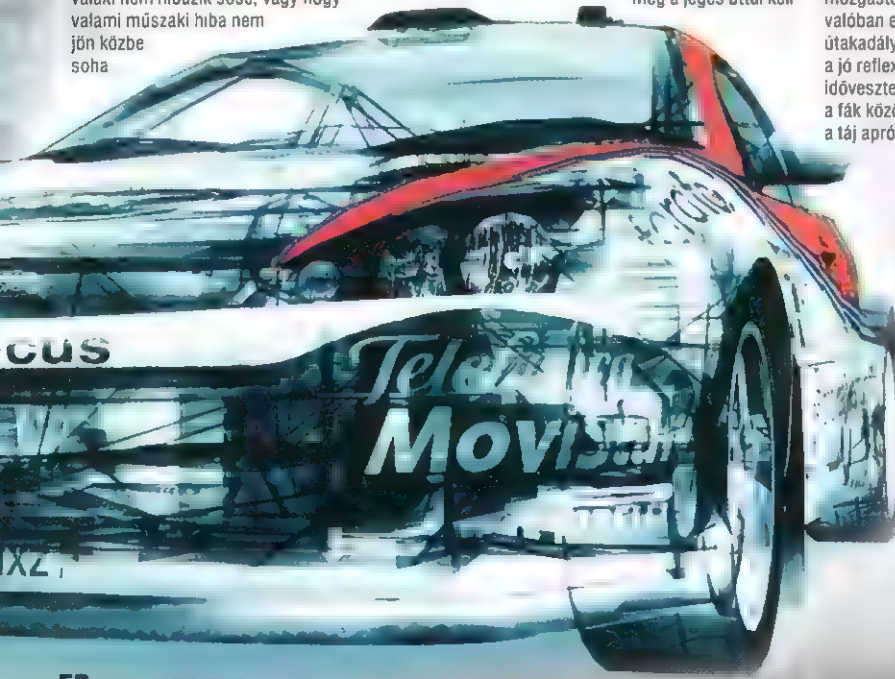
## KI NEVET A VÉGÉN?

Mint ahogy a raliversenyek Európában igazán népszerűek, nincs abban semmi különös, hogy mindenki, aki ralijátékot ad ki, elsősorban az európai közönséget célozza meg, s előbb jelennek meg a PAL-verziók. Elméletileg tehát nem nagy kunszt a Codemasters nemregiben tett bejelentése, miszerint Amerikában a Colin McRae Rally 3 kiadási dátumát eltolta 2003 első negyedére. A hivatalos indoklás az, hogy nem akartak egy szimpla konverziót összehajtogatni, inkább még optimalizálják a grafikus motort az NTSC-rendszerhez. Szerencsétlen jenkik – mondhatnánk, csak hogy jelen esetben igaz lehet majd a mondás, miszerint "a türelem rozsát terem". Már az is egy gosztus volt az amcsik fele, hogy a játékba beépítettek az amerikai Pikes Peak rallyt, ráadásul most telreppent egy olyan kósza hír, miszerint a néhány hónap alatt még csiszolgatnak a játékon. Ennek megfelelően állítólag majd lehet más autót is választani a Championship módban, és lesz olyan üzemmód is, ahol önálló versenyeket rendezhetünk látható ellenfelekkel (mint a CMR2-ben). Ha ez mind igaznak bizonyul, még a végén kénytelenek lesznek a rajongók az NTSC-változatot beszerezni.



megbirkóznunk. A terep grafikáját már futólag minősítettem, viszont még nem közöltem, mitől is tartom elsőrangúnak. Több ok is van rá, amelyek közül most csak néhány érdekességet emelek ki. Először is nem annyira mesterkelt a táj, mint a V-Rally 3-ban, ahol ugyan a grafika kitűnő (talán még jobb is, mint itt), de hibáznia nem lehet, merthogy nagyon szűk mozgásterünk van. Itt viszont egy erdő az valóban erdő, nem pedig tudatosan tervezett utakadály, tehát ha be is megyünk a sűrűjébe, a jó reflexekkel rendelkező játékos csekély idővesztéssel elkörmányozhatja az autót a fák között. Ilyenkor pedig megfigyelhetjük a táj apró részleteit: a fák között bokrok is

áthajthatunk, s láthatóan van aljnövényzet. Vegre valahára megoldották egy ralijátékban, hogy a nyolcszalag-korlátok ne úgy viselkedjenek, mint a betonfal: ha egy kanyarban netán kisérdőzünk, akkor szépen eltérjük őket, és utána csak lengedeznek a szélben. Persze ily módon veszélybe kerülnek a nézők, de nem kell őket féltetni: ha netán pont belerohanunk néhány barmészkodóba, úgy a program azonnal cenzúrázza a kényes részt: a képernyő kifehéredik, s hamarosan ismét a pályán találjuk magunkat. A közlekedési táblákat viszont sehogyan sem tudjuk elújni – ami már inkább illúziórömböl. Elég nevelés, amikor százzal repesztve leköccolunk egyet,

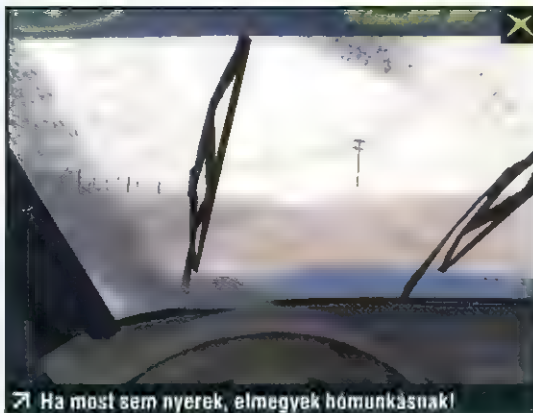


➤ A befejező páros viadalokon az ellenfél is látható





➤ Egy rövid távra civil versenytárs is akadt



➤ Ha most sem nyerek, elmegyek hómunkásnak!

megemelkedik a kocsi fara, miközben a KRESZ-tábla áll, mint a cövek.

### Collin már nem világbaajnok

Aki a valódi raliversenyeket figyelemmel követi, az nyomban azt is konstatálhatja, hogy a versenyzők sem teljesen eredetiek, sőt az istállóik színei sem minden esetben passzolnak. A névadó Colin McRae kívül csupa kitalált név szerepel, ami minden bizonnyal az éhét az oka, hogy a Sony a WRC 2 Extreme-nez elhappolta a nevek licencét – igaz, ott meg Colint kereshetjük hiába. Mindenesetre a következő autók azért megtalálhatók: Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Ford Focus RS WRC 2002, Ford Puma Rally Car, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti – és persze van néhány bónuszautó is. (Többek között egy 1986-os Ford RS200, és egy Ford Transit furgon.) A felsorolás nyilván hiányérzetet kelt egyesekben, mert például a Peugeot 206-nak azért kellett volna szerepelnie – de hát ez van. Sajnos még nagyobb hiányérzet uralkodhat el rajtunk, amikor a játék üzemmódjai közt szeretnénk mazsolázní. Jellemző módon tanuló mód nincs, mert ahogy a készítők mondják: "Az első Colin McRae Rally után már mindenki tisztában van vele, hogyan is kell vezetni egy raliautót, illetve azzal a ténnyel, hogy ki kell faragtatni a kanyarokban." Nos talán bennem van a hiba, de úgy érzem, ez nem magyarázat a gyakorló mód hiányára

– elvégre egy újszülöttnek minden új. Miközben a konkurencia egymással verseng (néha nem áttalva ötleteket is ellopni), hogy újabb és újabb üzemmódokkal bővítsa a játékait, addig a CMR3 menüje csak az alapvető dolgokat tartalmazza, ráadásul még az egyes pontokon belül is alámmentek az általános elvárásoknak. Nincs önálló Rally-mód, hanem csak az egyes pályaszakaszokon döntögethetjük a rekordokat – ráadásul addig mindenhol csupán az első szakasz választható, ameddig nem végeztünk az ottani bajnoksággal a Championship-módban. Ezen a Stages-módon belül pedig nincs autófejlesztés, ami pedig a bajnokságnál megvan. A bajnokságon belül ugyanakkor az a furcsa, hogy a szerelők munkájába nem szólhatunk bele. Eldöntik helyettünk, hogy mely alkatrészek szorulnak rá leginkább a javításra, s csupán indulás előtt konstatálhatjuk, mire is futotta az idejükből, s mely alkatrészek maradtak sérültek... A leszűkített lehetőségekre végül az teszi fel a koronát, hogy csakis Colin McRae Ford Focusával indíthatunk bajnokságot, és csupán a Stages-módban választhatunk más autót

További elégedetlenséget okoznak a perspektívák is. Menet közben a szokásos külső, belső, motorháztető nézetek közül választhatunk, amivel még nincs is baj, habár a belső nézetből jó lett volna, ha nézelődni is lehetne, mint a Race Driverben. (Annál a játéknál például nagyon bírtam, amikor kipillantottam oldalra, és azt láttam, hogy az ajtó nincs sehoh.) Az igazi probléma a visszajátzások-

kal van. A felvételeket csakis megnézni lehet (csévélés, megállítást tehát nincs), és csakis egyféle vágásban, előre meghatározott kameraállásokból. A megvágott forma pedig nem túl izléses, mert egyrészt sokszor lemaradunk az eseményekről, másrészt a kamerák grafikai hibákat is láttatni engednek: például kidolgozatlan a távoli táj, vagy belátni a talaj alá. Ha már a fix nézetek mellett döntöttek, legalább az ilyeneket illetet volna kiküszöbölni.

A PS2- és az Xbox-verzió közti különbségekről az alkotók a szokásos sablonszöveget nyilatkozták, vagyis hogy mindeket konzolnál igyekeztek a hardver erősségeit kihasználni. A gyakorlatban mindebből nem sok látszik meg, legfeljebb a víztükrök csillognak szebben az utóbbi változatban – de csak nánusznyi az eltérés, főleg ahhoz képest, hogy ez a dolog integrált effektus az Xboxban. A játék audiojára joggal lehetnek büszkéek az alkotók. A hangmérnökök kitűnő munkájának hála, a motorhang tökéletes, ráadásul minden zaj surround hangzásban éri el a dobhártyánkat (megfelelő felszerelés birtokában) – a PS2-verziónál Dolby Pro Logic rendszerben, míg az Xbox esetében öt hangszórós Dolby Digital 5.1. megoldással.

A Colin McRae Rally 3 az egyik legkirályabb fizikával megoldott autóverseny, de ez jelen esetben kevésnek bizonyul. Összecsapott munka benyomását kelti a játék, habár ezt inkább a sorozat régi rajongói fogják így érezni. A továbbjutáshoz sosem szükséges különösebb tehetség, sőt a bajnokság megnyerése sem izzasztja meg valami nagyon a játékost – korántsem annyira kemény a dolog, mint például a Colin McRae Rally 2. az egyes raliknak elért kedvezőbb eredményunket pedig mindössze extra alkatrészekkel hálálja meg a játék. Egy hét alatt töviről hegyre kiismerhetjük a játékot, s még ha választható kétjátékos mód is, úgy sem valószínű, hogy nem nézünk hamarosan másik ralijáték után is.

V.Z.

vzoli@ipma.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

colin mcrae rally 3

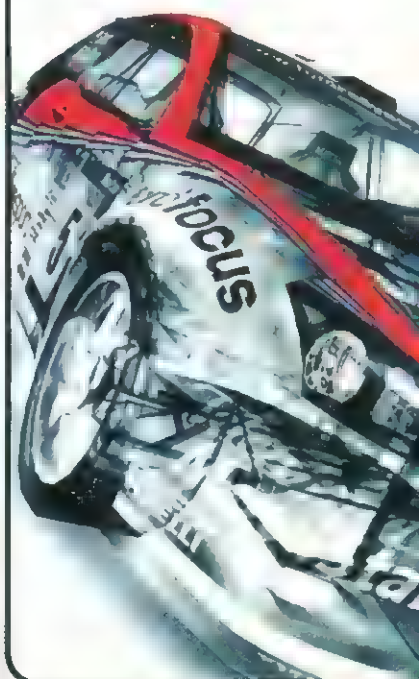
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott Colin McRae Rally 3 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

### Milyen autóval versenyez Colin McRae?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!**  
**IPMA Media Service Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'Colin McRae Rally 3-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



### AZ IGAZI „REPÜLŐ SKÓT”

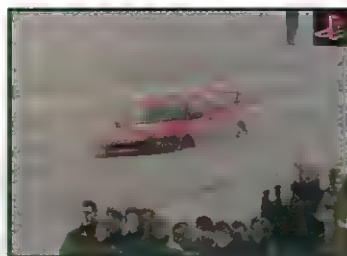
Noha mostanában egy bizonyos F1 pilótát szokás "repülő skótnak" nevezni, a WRC bajnokságon Colin McRae érdemeit ki ezt a jelzőt. (A rosszsmájúak szerint azzal is, hogy párszor már kirepült a pályáról.) Az már bizonyos, hogy McRae idén nem lesz világbaajnok (a sorok írásakor Marcus Gronholm már csak egy győzelemre van attól, hogy beállítsa Didier Auriol rekordját, aki a legtöbb győzelmet aratta egy szezonon belül 1992-ben), de meg hátra van a brit bajnokság, s hazai pályán egyedül indulhat a második hely megszerzéséért. Ezt ne félje, Richard Burns-szal kell megküzdenie ezért, aki szintén élvezte a hazai pálya előnyeit.

McRae karrierjének főbb pontjai a WRC-n belül:

2001: MÁSODIK HELYEZETT  
2000: NEGYEDIK HELYEZETT  
1999: HATODIK HELYEZETT  
1998: HARMADIK HELYEZETT  
1997: MÁSODIK HELYEZETT  
1996: MÁSODIK HELYEZETT  
1995: VILÁGBAJNOK



➤ A Codemasters stúdiójának főnöke, Guy Wilday és Colin McRae



### MELLETE

- Majdnem tökéletesen élethű fizikai modell
- Szép nagy pályák, szétrongyolható autók
- Remek a környezet és az időjárás megvalósítása

### ELLENE

- Hamar végigjátszható
- Alig van üzemmód, s ami van, az sem tökéletes
- Gyenge visszajátzások

### PEREPUTTY

- WRC 2 Extreme Sony
- V-Rally 3 Infogrames
- Colin McRae Rally 3 Codemasters

2 játékos

PAL

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	94
SZAVATOSSÁG	75

WWW.CODEMASTERS.COM

### ÍTÉLET

82





7 A visszajátszások kijelzőjén a kormánymozdulatok is láthatók



## ■ Egy lefutott csúcsmodell késői tündöklése

# FERRARI F355 CHALLENGE

TÍPUS: AUTÓVERSENY KÍADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: SEGA MEGJELENÉS: 2002. 01. 17. NTSC/PAL

A játéktérmi autóversenyek általában nem arról híresek, hogy túlzottan törekednének az élethűsége – ugyebár már a játékos köznyelvben is úgy honosodott meg, hogy a szimuláció ellentéte az „arcade”. Ha egy játék az utóbbi kategóriába tartozik, akkor többnyire az irányítás a véglete-kig le van egyszerűsítve, s még az abszolúte gyakorlatlan játékosok is némi sikerélményhez jutnak. Ehhez képest elég érdekes élményben lehet része annak, aki a Ferrari F355 Challenge automatáját kipróbálja. Főleg, ha a kedvenc játéktérünkben a háromképernyős verziója van meg a játéknak, aminél nemcsak előre látunk ki a virtuális Ferrariból, hanem oldalra is. A látvány pedig még csak a kezdet. Miután a szásasainkat elnyelte a gép perselye, s végre a gázba taposhatunk, akkor tapasztalhatjuk csak igazán, hogy ez nem egy egyszerű „arcade” verseny. Ha netán túlzottan elbizakodva vágunk neki, s azzal indítottunk, hogy minden segítséget kikapcsoltunk, akkor már az elindulás is nehézségekre utkozik. Aki arra számít, hogy tövig nyomott gázpedállal lehet majd száguldozni, az már az első kanyarnál

keresztbeáll. Ehhez jönnek még a kőkemény riválisok, akik igencsak gyors tempót diktálnak. Adáz harc dúl minden egyes pozícióért, ezért még az utolsó előtti helyezéserő is meg kell küzdeni.

Az F355 Challenge szülőatyja nem más, mint Yu Suzuki, aki szinte minden nevesebb Sega fejlesztés mögött ott áll: a neve tehát már garancia arra, hogy ez rossz játék nem lehet. Más kérdés, hogy a játéktérmi gép már nem egy mai darab, ezért a PS2-átírat mintha kicsit elkeslett volna. No persze hagyjuk a vegére az értékelést, s lássuk, mit kapunk a pénzünkért.

Minthogy két évvel ezelőtt már készült egy Dreamcast-konverzió az automataból, természetes, hogy a PS2-verziót ez alapján dolgozták ki. Ranezésre szinte semmi nem változott: ugyanugy megvan például a visszajátszó funkció, ami mellett azért jelen van a játéktérmi masinákra jellemző radar is, és az egyéb kijelzők is ugyanott vannak.

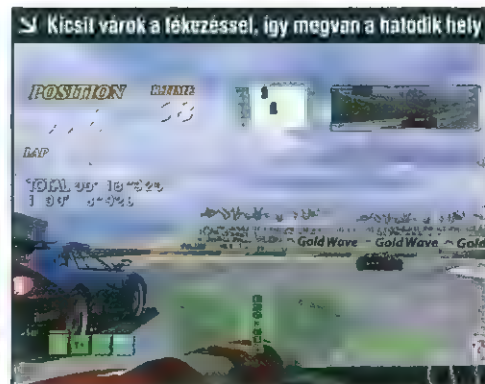
A pályák is totál ugyanazok, pontosabban a hat játéktérmi helyszínhez hozzácsaptak még öt konzolosat. A PS2-változat sajátossága

viszont, hogy ez utóbbiak immáron nincsenek lezárva, tehát már kezdetektől fogva versenyezhetünk mind a tizenegy pályán, amelyek a következők: Motegi, Suzuka (ebből egy rövidebb és egy hosszabb verzió is van), Monza, Sugo, Long Beach, Atlanta, Nürburgring, Laguna Seca, Sepang, Fiorano. Ambár ez a tizenegy versenypálya valójában csak tíz, mert a legutóbb említett olasz pálya a Ferrari hivatalos teszt pályája, ezért versenyezni ott nem lehet.

Az autóválasztás opcióját természetesen hiába keressük a játékban: a címből mindenki kikövetkeztetheti, hogy csakis tűzpiros Ferrariba pattanhatunk be. Választhatunk viszont üzemmódokat, meghozzá kicsit más választékból, mint ami a Dreamcast-verzióban szerepelt. Modem híján hanyagolták a netes üzemmódot, és kiszedték a különálló versenyeket, pontosabban egybeolvasztották az eredeti Arcade móddal. Végül is négy főbb mód lett rendszeresítve. Először is van a játéktérmi „örökség”, vagyis az Arcade mód, ahol ezúttal mind a tizenegy pálya választható és a játéktérmi időlimít indulás előtt kikapcsolható.

Az Arcade-módon belül nemcsak versenyezni lehet, de gyakorolhatunk is: a Traininget indítva kirajzolja nekünk a játék az ideális íveket, és még mitfárként is besegít az amúgy néptelen pályákon, a Driving ponttal pedig a legjobb köridőnk szellemkocsiját próbálhatjuk legyőzni. A főmenüben a második üzemmód a Championship, amivel pontozásos rendszerű bajnokságot indíthatunk az eredeti hat pályán, amik természetesen egymás után követik egymást. A Versus Play osztott képernyős módot jelent kétféle szabállyal: vagy a célba érés sorrendje számít, vagy pedig addig kell küzdeni, amíg az egyik játékos el nem húz a másiktól (az egyik ellenőrzési pontnál mérve). Végül van a Great Driver Challenge, ami a PS2-verzió újdonsága. Ez meglehetősen elmes lehetőséget, mert nemcsak kihívást kínál (amint az az elnevezésből sejthető), hanem még tanítja is a játékost a helyes technikákra. Tudnillik menet közben minden jó vagy rossz megmozdulásunk pontokat eredményez. Egy előzésért kapunk mondjuk 10 pontot, s további pontokkal növelhetjük az összeget, ha előtte ehhez kihasználjuk a megelőzendő autó szélárnyékát, vagy ha a kanyarokban ugyesesen csúsztatjuk az autót. Természetesen a jobb helyezéseket, illetve a körrekordokat szintén pontokkal honorálja a játék. Am vigyázat: minden egyes utkozásért pontlevonás jár, sőt ha csak kicsit leszaladunk a pályáról, már akkor is mínuszba „számláznak” nekünk – nem szólvá arról, ha telibe kapunk egy palánkot, amikor rögtön 30 pontnak mondhatunk búcsút. A pontokat nemcsak a versengés kedvéért gyűjthetjük, ugyanis F355 fotókat nyithatunk meg velük. A PS2-verzió további sajátossága, hogy bármelyik üzemmódban állíthatunk a kocsink műszaki beállításain – nyilván ezért is található meg már a főmenüben is a Car Settings menüpont.

A játék szerencsére támogatja a GT Force kormányt, és ami azt illeti, nagyon is ajánlatos a használata, mert sajnos a hagyományos



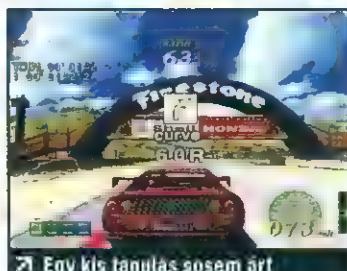




➤ A koccanás után szélárnyékban haladok, s így máris egy pont pluszban vagyok



➤ Szellemeket látok fényes nappal



➤ Egy kis tanulás sosem árt

kontroller konfigurálása nem a legtekélyesebb. Az erre szolgáló opciónál szinte valamennyi gombnak „megmondhatjuk”, hogy mit csináljon, viszont egy dolgot nem tehetünk meg: a gázt és a féket nem rakhatjuk át a jobb analóg karra. (En tudom, hogy az irányítónak valamennyi gombja bizonyos fokig analóg, de azért egy ilyen játéknál, ahol lehetnének gázadásokra van szükség különöskepp indokolt lett volna, hogy a karokkal tudjunk dolgozni.)

Ahogy a játékeremben, úgy a konzolos verzióban is kikapcsolhatjuk a különböző segítőket – de hát miért is tennénk, elvégre mostanság már az F1 versenyzők is használják ilyesmiket. A képernyő sarkában négy kis kijelzőt tudunk eloltani vagy felgyújtani. Az SC a Stability Control rövidítése: ez a lehetőség abban segít, hogy az autó orrát mindig irányba tartsuk, azaz megakadályozzuk a keresztbefordulásokat. A TC a Traction Control megfelelője,

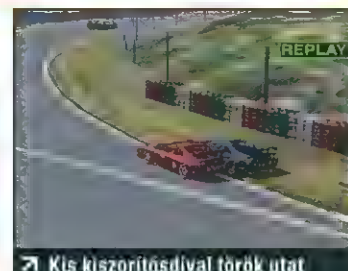
magyarul a kipörgés-gátló, amit használna a nagyobb gázfóccsóknel sem fog megpördülni a kerék. Az ABS, vagyis a blokkolásgátló a fékezéseknél szabályozza a fékezés erejét, ezzel akadályozva meg, hogy megcsússzanak a gumik. Az utolsó ikon, az IBS pedig a kényelmes vagy kezdő versenyzőknek lett kitalálva (és ez valóban csak egy kitalált dolog), hiszen az Intelligent Braking System nem tesz mást, mint automatikusan fékez a megfelelő pillanatban. Nekünk jóformán csak a gázt kell nyomni, és kormányozni. Mondjuk aki manuális váltó mellett dönt, az számíthat rá, hogy az IBS már alacsony ki lesz kapcsolva. Ez azért van így mert tulajdonképpen a nehézség megadásával – a menetek előtt – határozzuk meg a váltó típusát, és nehezebb fokozathoz nem jár IBS. Kétjátékos módban a nehézségválasztásnál egyébként még egy harmadik lehetőség is adódik: a Professional beállítással kikapcsolhatjuk

## A '80-AS ÉVEK FERRARIJA

Yu Suzuki nevét mostanság talán a Shenmue kapcsán ismerték meg a legtöbben, pedig hát számos Sega fejlesztésnek volt az irányítója – hogy mást ne mondjunk, például a Virtua Fighter-sorozat is az ő keze munkáját dicséri. A kiöregedett játékkerem-látogatók (avagy Spectrum/C64/Amiga fanek) jól tudhatják, hogy az autóversenyek sem állnak tőle távol, elvégre az Outrun révén sokaknak szerzett kellemes perceket. Az Outrunban ugyan még nem voltak poligonok vagy real time árnyékok, viszont volt ott is egy tűzpiros Ferrari (akkoriban egy Testarossa), amivel elképesztő sebességgel repezsthettünk, hála a Sega egyik, azidőtájt forradalminak számító eljárásának. A super-scaler technológiát a mester a Space Harrierben csillogtatta meg először, aminek az a lényege, hogy szélesebben növekedő sprite-ok biztosítják a sebesség érzetét. Bármily hihetetlen, de volt idő, amikor még nem állt rendelkezésre valódi 3D-kivitelhez szükséges platform...



➤ Páros játék a fizedmásodpercekkel



➤ Kis kiszorítósdíval török utat

a handicapot, magyarul azt a láthatatlan erőt, ami mindig fekezi az elől haladót, míg gyorsítja a gyengébbiket. A handicap viszont szemléltetést az egyjátékos módokban is jelen van. Gondolok itt az AI-ra, ami azokat a bizonyos kökemény ellenfeleket irányítja. Persze, hogy kemények az ellenfelek, elvégre a dolog úgy működik, hogy seregajtónak bármilyen kicsúszás vagy baleset után is felzárkóztatunk, viszont az élbolyba csak akkor tudunk besorolni, ha minden köreredményünk kedvezően alakul. Suzuki mester tehát annyiból hű maradt a játékermi filozófiához, hogy az ellenfelek teljesítménye a mi teljesítményünkhöz igazodik. A gyengébb játékosokkal így sikerül elhárítani, hogy van esélyük, pedig hát nincs.

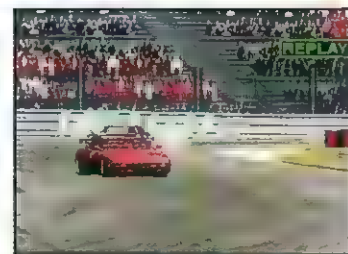
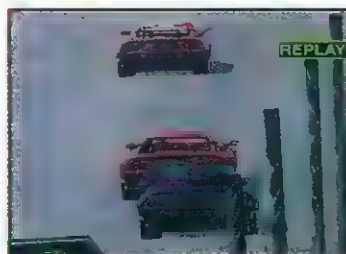
A Ferrari F355 kútató játék – volt 2000-ben Hamarosan azonban 2003-at írunk, és mostanság már kevés az, amit már egy Dreamcast-nem csak annyi fejlődést látunk, hogy immáron

külső nézet is választható, s nem ragaszkodtak a játékeremből átvett belső perspektívához. Otos osztályzat helyett így már csak négyest érdemel a játék, ami viszont – tegyük hozzá – nem lebecsülendő. A Dreamcast-változat messze megelőzte a korát, és még most sem lehet azt mondani rá, hogy csúnya. Épp csak a poligonsegény környezet, és a durva textúrák tűnhetnek fel a kukacoskodó kritikusknak, de az autókrol most sem lehet egyetlen rossz szót sem szólni. Ugyanigy az üzemmódokról sem: elhagyták a felesleges sallangokat (meg amit muszáj volt), ugyanakkor hozzátettek egy kis pluszt, tehát teljesen korrektul jártak el. Arra mindenképp jó ez a PS2-es F355, hogy ne kelljen feleslegesen pénzt költenünk a játékeremben. Azt viszont el kell ismerni, hogy a konzolos vetélytársak között szétnézve biztosan találunk nála jobbat.

V.Z.  
vzoli@ipma.hu

## A VISSZAJÁTSZÁSOK

Amikor egy rutinszerű feladatnak alakul az átlagosnál, azt mindig jóleső visszatérni a múltba, sőt az még jobb, ha el is lehet menteni az eredményeket, majd dicsőíteni vele a haveroknak. Az F355 Challenge-ben minden igényt kielégítő visszajátzásnak van: lehet váltogatni a normál nézet és a közvetlen kamerák között, a virtuális közvetítés pedig rendkívül pontosan és meggyőzően látszik. Látjuk, hogy Suzuki mester még a kameraállítások megválasztásánál is az élethűségre törekedett. Az élethűség mellett a pályák mellett rögzített kamerák frakción megremegnek, ahogy az autók menetezete lassó meglopázza őket. Ahai pedig operátor próbál ránk fókuszálni, ott úgy rángatózik a kamera – illetve néha le is mozdul – mint ha ember kezében lenne. Szóval teljesen valóságos az élmény. Csak arra vigyázzunk, kinek mutatjuk meg a titkos vezetési technikáinkat, mert amennyiben a műsor alatt bekapcsoljuk a kijelzőket, úgy azt is látni, hogy a játékos milyen kormány-mozdulatokkal trükközött.



## MELLETE

- Élőthű fizika
- Meglepően sokféle üzemmód
- Megnyerhető extrák

## ELLENÉ

- Semmi grafikai fejlődés a DC-változathoz képest
- A gombkiosztás nem a legjobb
- Az átlagjátékosnak túl nagy kihívás

## PEREPUTTY

- Gran Turismo 3 A-Spec Sony
- TOCA Race Driver Codemasters
- Ferrari F355 Challenge Sony

## ÖSSZETEVŐK

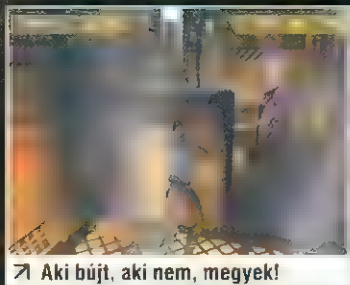
GRAFIKA	80
HANG	73
SZAVATOSSÁG	82

## ÍTÉLET

75

2 játékos PAL WWW.SEGA.COM

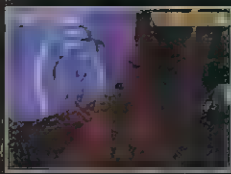
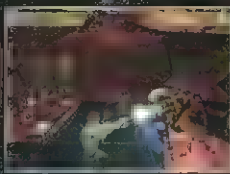




➤ Aki bújt, aki nem, megyek!



➤ Sosem fogytok már el?



➤ Az Alien-filmek teljes szörnyrepertoárja ellenünk vonul

## ■ A bázis neve: Halál

# RUN LIKE HELL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INTERPLAY FEJLESZTŐ DIGITAL MAYHEM MEGJELENÉS 2002.09.27. NTSC 2002.11.15. PAL

NICHOLAS CONNER



Nehéz eldönteni, vajon melyik a "kellemesebb" hely: egy zombikal teli kastély, vagy inkább egy vérszomjas idegenektől hemzsegő űrhajó? A Run Like Hell tervezője mindenesetre ez utóbbira voksolt, s ezért egy olyan túlélő horrort próbált alkotni, ahol cammogó élőhalottak helyett halálosan fürge lények hozzák a frászt a játékosra. Brian Freyermuth egy percig sem titkolta, honnan merítette az ötletet – elvégre klasszikusoktól nem szégyen lopni. Az Interplay új játéka (ami egyébként meglehetősen sokat várhatott magára) érezhetően egy kis "alienes" beütéssel rendelkezik, de

ez egyáltalán nem áll neki rosszul. A helyszín a Forseti űrállomás a Centauri naprendszerben. Nick Conner századost engedetlensége miatt "száműzték" a határvidekre, ahol a kiváló katona őstoba bányász-melóra van kárhoztatva. Épp egy aszteroida mezőben végzett munkából tér vissza az állomásra, amikor gyanús csend fogadja az éterben. Nick kommunikációs zavarral magyarázza a dolgot, de ezt szemlátomást maga sem hiszi el, s csak a kolléganőjét, Amandát próbálja megnyugtítani. Az állomásra bedokkolva aztán rögtön megtudjuk, minek is köszönheti a játék a nevét. Teljes a kihaltság, s vérfoltok éktelenkednek mindenütt – majd hirtelen egy bazi nagy szörnyeteg ijeszt rá a szerencsétlen Amandára, s a visszataszító monstrem még a sokat látott főhősünket is iutásra készíti.

### Minden ellenünk dolgozik

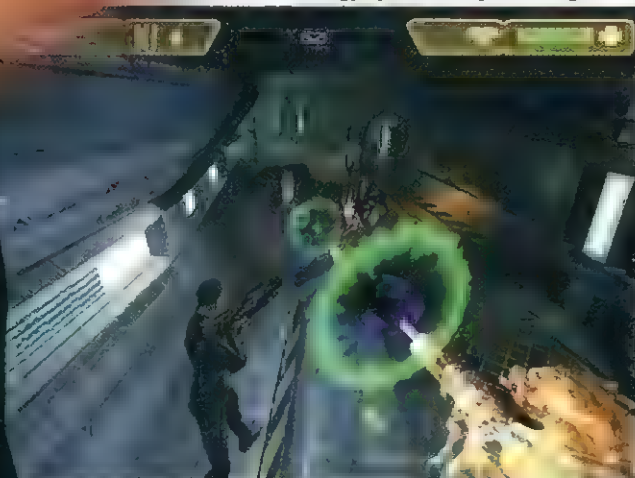
Nicknek még egy nyamvadt puskája sincs: no nem mintha azzal sokat érne. Szóval felhúzza a nyújtópót, s rohan, mint az eszelős. Ez a menekülés a játék első pályája. Kezdetben olyan érzésünk lehet, mintha csak egy Crash Bandicoot-játékkal nyomulnánk. A kamera egy hatásvadász pozícióból, azaz szemből mutatja hősünket, s így ahelyett,

hogy azt látnánk, milyen terepakadályokat kell átugranunk, vagy mi alatt kell átcsúsznunk, inkább azt a nyugtalanító tényrt vagyunk kénytelen konstatálni, hogy a mögöttünk loholó óriás egyre közelebb ér a főhőshöz. Persze ahogy azt a Crash-játékokban is megszokhattuk, a kikerült akadályok lelassítják az üldözőt, s így szerencsésen megérkezünk egy baráthoz, aki nemcsak hogy megszabadít minket a fenevadtól, de meg el is lát minket fegyverrel. Többé már nem kell menekülnünk – legfeljebb távolságot kell tartanunk, ha megint egy nagylőnökkel találkozunk: akiből azonban szerencsére nincs túl sok. Helyettük vannak kisebb példányok és skorpió-szerű lények – azok viszont bőségesen.

Mintha csak egy Alien-filmben vállaltuk volna a főszerepet: az ellenség egyre vadabbá válik, egyre többen vannak (léteznek olyan helyek, ahol sosem fogynak el), ráadásul még a bázis védelmi rendszere is ellenünk dolgozik. Az idegen agressziót követően mindenhol aktiváltak a biztonsági zárat, amelyek persze kódolva vannak. A kódokat ugyan megtalálhatjuk szerkesztő a számítógépes hálózaton, csak hogy az egyes terminálokon általában csupán töredéke van a több szimbólumból álló kódsoroknak. Ennek következtében minden szobában szét kell néznünk, s mindenhol

tel kell jegyeznünk, hányadik helyiértéken milyen szimbólumot látunk. Minden igyekezetünk ellenére gyakran megesik, hogy egy-egy szimbólumra sehol sem akadunk rá, de ez már nem jelent problémát: lévén a DualShock2 négy gombjából állnak a kódok, mindössze négy lehetőség marad a végén. A hulláknál szintén találhatunk kódokat, de azok is többnyire hiányosak – meg aztán aleinte még hullákat sem nagyon találunk. Úgy tűnik, a testekből táplálkozik az az undorító massa, ami az idő haladtával szinte teljesen

➤ Nekem is kell egy ilyen mordály, mint Dagé!



➤ Valaki az űrhajó alá szorult - őala pedig mas valami











➤ Akí a dokit bantja, annak velem gyűlik meg a baja

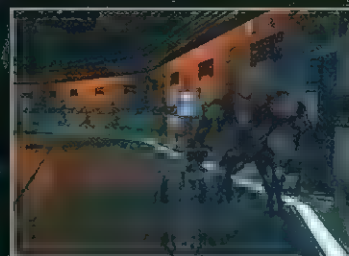


Amikor olyan helyhez érünk, ami átkutatható, azt felkiáltójel jelzi. Ezzel a módszerrel találhatjuk meg a már eddig említett cuccokat, illetve ugyanígy működtehetjük a bázis ital- és csokiautomatáit (a nassolás szintén jótékony hatással van az életerőnkre), és így csatlakozhatunk rá a pajzstöltő portokra. (Mert hogy pajzsunk is van.) A gyógyítás kapcsán az mindenképp kiemelendő, hogy az elsősegélyládák felhasználásához hozzárendelték az

R3-at, amivel szépen leegyszerűsítették a procedúrát. A folyamatosan sérüléssel nyilván kalkuláltak a pályatervezők, hiszen rengeteg elsősegélycsoportot és egyéb gyógyító cuccot találunk.

### Az ígéretek és a tények

A játék weboldalán úgy hirdetik, hogy a Run Like Hell kb. 20 órányi játékot ígér, és ez valóban nem csak reklámszöveg: tényleg kábé ennyi időbe telik a túlélők felkutatása. A harcokban az a jó, hogy mindegyik fajta szörnynek megvan a maga sajátos harcmódora. (Bár abból viszont nem sokat tapasztalni, amit a fejlesztők állítanak az AI-ról, nevezetesen hogy tanulnak is az ellenfelek – ez olcsó reklámszöveg. Maximum reagálnak, amikor megpróbálják blokkolni a lövéseinket. De hát hogyan is tanulnának, amikor mindegyikkel végzünk max 15 mp-n belül...) A játék szépsége elismerést érdemül, igazán nem mondhatni, hogy a komplexum csak szabványos folyosókból állna. Az állomásnak szinte minden zugát bejárjuk, s minden egyes szakasz önálló hangulattal és részletes kidolgozással rendelkezik. A lakóblokkban rendszeren be vannak rendezve a szobák, a folyosókon gyakran átlátszó a padló, s alul mondjuk csövek futnak. A készítők elmondása szerint 20.000 poligon gondoskodik róla, hogy a látvány kellő hatást érjen el, ebben a számban pedig

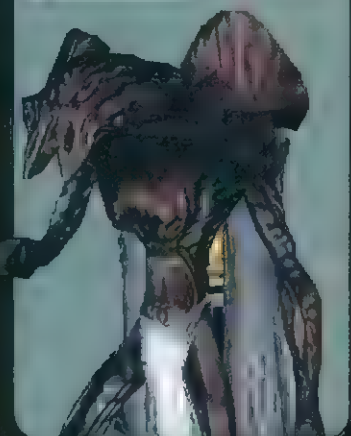


még nincsenek benne a szereplők, akiknek a megformálására 5000 poligont fordítottak karakterenként.

A figurák tényleg nagyon frónkón festenek, épp csak azt nem érteni, hogy abból az 5000 poligonból miért nem futotta egy nyamvadt hátizsákra, amit a hűsönkre akaszthattak volna. (Elég hülyén néz ki, ahogy Nick hátranyúl a fegyverrelért, és így gyakorlatilag a gallérja alól rántja ki őket...) Az animációval pedig ezen kívül nincs különösebb gond, leszámítva néhány meghalást. Amikor a hatalmas "brute" szörnyek egyetlen csapással intézik el emberünket (vagy akár a robotunkat), elég idétlen, hogy csak szimplán elterül a figuránk (vagy ahogy a robot feje lekönyül) – az ütés erejéből adódóan illene mondjuk felkúszni a falra.

Kisebbségi igénytelenségek tehát vannak, az viszont biztos, hogy a bázis átkutatása csöppet sem unalmas. A nyugis, aggasztóan csendes szakaszokon sosem tudhatjuk honnan várhatjuk a következő rohamot. A bázis légkondicionálásának van egy alapzaja, amibe bájlos hörgések és egyéb hangok keverednek, s ez mindig nyugtalanítón hat. A háttorzongató zenétet is úgy adagolják, akár a horrorfilmekben. Néha már túlságosan is hatásosak, s nem tudjuk, hogy épp csak a háttérzenében van valami, vagy egy szörny motoszka valamelyik sötét zugban. A zenék és a hangok mellett a szinkron is nagyon el van találva (bár a szájműködés nem az iga-

### DR. MEK



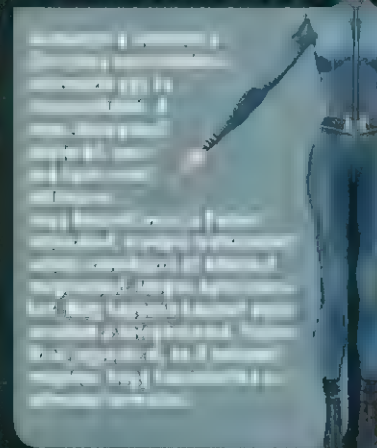
zi), mely munkához hollywoodi színészeket kértek fel. A főhős hangja például az a Lance Henriksen, aki az Aliens (A Bolygó neve: Halál) filmben Bishopot játszotta.

A végső értékelésnél már csak egy kérdést kell feltennünk: valóban egy túlélő horort kapunk? Alighanem túlzás ezt állítani. Szóval szó, elgurul néhány fej, és a szörnyek kettémetszenek pár embert, de mindez mostanáig már az Exst. Mesében is megtörtént. Ahhoz tehát kevésbé fröcsög a vér, és nem olyan élethűek a sérülések, hogy tele legyen a gatyá. A játékmenet sem igazán "túlélő", hiszen a sűrűn elhelyezett ellenőrzési pontok miatt – jól! Istennek – nem olyan lehetetlen túlélni a kalandot. Tegyük tehát helyére a dolgokat: egy akciójátékról beszélhetünk, viszont egy nagyon izgalmas akciójátékról.

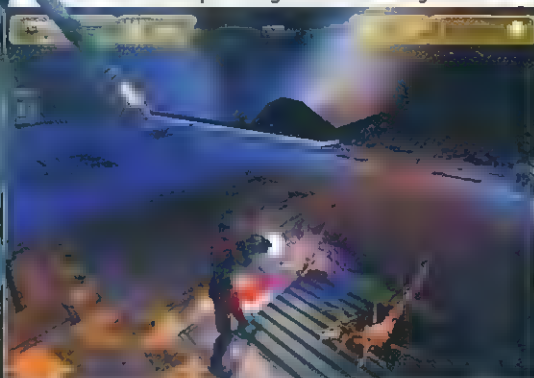
V.Z.

vzoli@ipma.hu

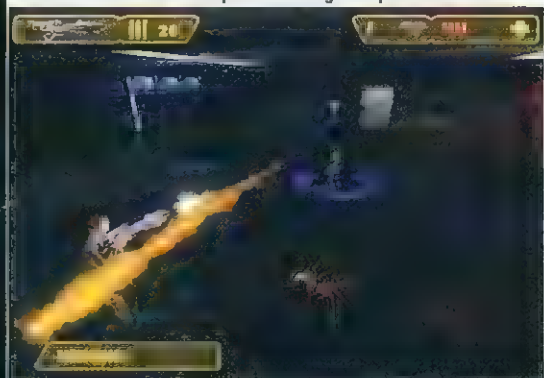
### SAMANTHA REILLY



➤ Én a skorpiók még az űrben is megélnék!



➤ De kedves: savat köpköd és még skorpiókat is küld



### MELLETTE

- Az űrállomást tényleg tökéletesen berendezték
- A küldetések nehezednek, de nem reménytelenek
- Hatásos zenék, jelenetek pumpálják az adrenalin

### ELLEN

- Harc közben nem mindig ideális a nézet
- A lövöldözés néha nagyon monotonná válik
- Feleslegesen bonyolították a tárgyhasználatot

### PEREPUTTY

- Shadowman 2 Acclaim
- Run Like Hell Interplay
- Blade 2 Activision

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	80

### ÍTÉLET

82



Divide a Fool You'll Get Knowledge

Quintessence: The Knowledge

Wizards' Chamber of Secrets

A Little Bit of Magic



www.harrypotter.ea.com  
www.harrypotter.com

TECHNIQUES 2000  
MICROSOFT  
SCOTT MONTGOMERY  
1999 MICROSOFT, INC.

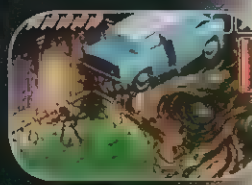
Not much a fooler, Monty knows Harry Potter's secrets!



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



EA  
GAMES

Challenge Everything

©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights - JK Rowling.  
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company (UK).

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PlayStation, PlayStation 2 and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries.





➤ Micsoda meglepetés! Roberto Carlos elfut a baloldalon!



➤ Csúszós az angol gye...



➤ Mehmet Scholl Mekka felé fordul



## ■ Újabb evolúciós lépés a focijátékokban

# PRO EVOLUTION SOCCER 2

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS PAL

Jó estét, jó szurkolást kívánok minden kedves futballrajongónak! Szinte már hagyománynak tekinthető, hogy másfél-két hónappal a nagy európai ligák indulása után konzolokon is elstartol a mezőny. A múlt hónapban láthattuk, hogy a sokáig egyeduralkodónak számító, de az évek alatt régi dicstényéből sokat vesztő FIFA-csapat erre az időnyre alaposan beleerősített. A kiváló rajt és a számos poszton megerősített keret azonban korántsem jelenti azt, hogy a többiekkel le kellene írunk. Különösen, hogy most lép a képernyőre az a játék, amely – orrhosszal ugyan, de – nálunk megnyerte a tavalyi kiírást: a Pro Evolution Soccer. Persze egy bajnoknak is muszáj

erősíteni: a 2-es szám nem véletlenül fityeg ott a címében...

Aki valamilyen fatális véletlen folytán lemaradt volna az első részről, annak dióhéjban elmesélném, mire is számíthat, ha betölti a Pro Evo 2-t. A második rész ugyanis a teljes mértékben a tavalyi változatra épül, azaz a Konaminál maradtak a "Jó koncepciót ne változtass!"-elvénél. A játék ugyebár egy fociszimuláció, még hozzá szerintünk kétségtelenül a legjobb, ami eddig megszületett, bármilyen platformról is legyen szó. Különösképpen nem csillog és villog, nem esik le az átlunk a grafikájától (noha egyáltalán nem rossz) – a hangsúly itt magán a játékmeneten van. Se szeri, se száma a különböző gólszerzési és védekezési

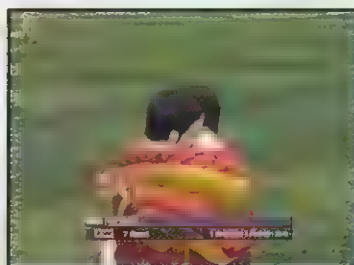
technikáknak, támadásvezetéseknek, egy mérkőzés közel olyan változatos, mintha csak egy valódi focimeccset figyelnénk. A játékosok és a labda viszonya elsősorban, nem mindegy, hogy sprintelés vagy csak egyszerű labdavezetés közben küldjük kapura a labdát, de még az sem, hogy egy egylábos játékos éppen melyik lábán van a laszti. A taktikát és a felállást a végletekig variálhatjuk – és ami a legszebb az egészben, hogy mérkőzés közben TÉNYLEG az éppen aktuális beállításoknak megfelelően viselkedik a csapat. Egy játékos kismillió (pontosabban 28) különböző tulajdonsággal rendelkezik, ami nemcsak a számok nyelvén jelent eltérést. Ez meccsen szintén nagyon hamar kiderül: az argentin Ortega például úgy cselezi

át magát a kínai védőknél, hogy azok azt sem tudják, hol a labda (illetve később már igen, de azt viszont nem akarják tudni), és egészen más érzés kapura löni Batistutával vagy Ronaldoval, mint (szegény) Horváth Ferivel. Mindennek persze megvan az ára is: az irányításba – noha kétreális és programozható – alaposan bele kell jönnünk.

Szerintem sokan azért nem adnak esélyt a játéknak, mert az első egy-két meccsen nincs valami sok sikerélményük – nem találják el a kaput, nem tudnak normálisan passzolni, a gép pedig mindig megveri őket az alapként beállított normál fokozaton. Tudomásul kell



➤ Ha Holland berúgja, Írország berúg ma



➤ A catenaccio működés közben



➤ Gyűlnek már szép sorban a trófeáim







vennie mindenkinek, hogy ez egy szimuláció, nem pedig egy játéktérmi foci.

Persze nem volt hibátlan játék a Pro Evo sem – és egy új résznek mindenképpen illik valami mást, jobbat nyújtani, mint az elődnek. Számtalanszor bebizonyosodott azonban, hogy ehhez az idei szezonra aktuáliszt játékosfelhozatalnál több kell. A szimpla mérkőzésen kívül immáron ligarendszerben zajló tornát is játszhatunk, amely a nemzeti válogatottak főszerelésével zajlik. Az egyes nemzeti tízenegyek elindulhatnak hétfele kupában is (Világ-, és Európa-bajnokság, Copa America, Ázsia-, és Afrika-kupa, valamint két speciális, a Konami-, és az Umbro-kupa). A Master League névre keresztelt többszörös bajnokság a Pro Evo-sorozat különlegessége: itt választunk magunknak egy klubcsapatot, a célunk pedig az, hogy a kezdetben kapott – igencsak harmatos képességekkel bíró – játékosállományunkkal megpróbáljunk minél jobb eredményt elérni. Ez egy meglehetősen alapszintű menedzselési rendszerrel jár együtt. A nyert meccsekért pontszám jár (a rúgott gólok száma plusz pontot jelent), ebből pedig a klub kiadásait kell fedeznünk. A pénzt csak a játékosok átigazolási díja, illetve a fizetésük viszi, de készüljünk fel rá, hogy például Rivaldo ára már önmagában borsos, ennek tetejében a

fizűja sem olyan, mint egy nevenincs játékosé (igaz, nagyon megéri, ha a két csatár mögött osztogat, meg néha kapura durrant, csak úgy brazilosan). Ezt a játékmódot, amely már az első részben is a leghosszabb játékidőt követelte meg az embertől, alaposan kibővítették. Egyrészt maga a bajnokság immáron háromosztályos (természetesen legalulról kezdünk), másrészt egy, a nemzeti kupára hasonlító versenysorozatban is részt kell vennünk, végül pedig még a rájátszást is túl kell élnünk – emellett tökéletesítették és eltszerűbbé tették az átigazolási rendszert is. Nem vásárolhatunk meg akárkit és akármikor – ártárgyalások, fizetésegyeztetések és átigazolási időszakok bonyolítják az életünket. Persze nem kell egy manager-program szintjén gondolkodnunk, de mindenképpen dicséretes, hogy ennyivel komolyabbá, érettebbé tették ezt a részt.

A csapatok száma némileg nőtt az elődhez képest: 56 (ez +4-et jelent) nemzeti válogatott és 40 klubcsapat (+8) szerepel a terítéken, és több a megnyerhető csapat is (összesen kilenc gárdát lehet megnyitni). Sajnos a játékoslista sokkal kevésbé naprakész, mint a FIFA 2003-ban – erre jó példák, hogy Ronaldo nem a Realban szerepel és Rio Ferdinand sincs ott a Manchester hátdorsorában. Valamennyire a nevek is megváltoztak: az argenti-



Nem szabad szabadon hagyni a kis kopaszt, mert csúnya dolog lesz a vége!

noké például már stimmel, ellenben a braziloké viszont még mindig elferdített – érdekes, hogy a hollandoknak még csak megváltozott név sem jutott, ők az Oranges előtag plusz egy szám néven futnak. (Nyilván a TIF-tesztél is említett holland incidens miatt.) Személy szerint furcsálom, hogy a klubcsapatok nevei eltűntek – na, itt már olyan dolgok szerepelnek helyettük, hogy sokszor rendkívül nehéz felismerni, hogy melyik együttesről is van szó (a játékosok névsora és a zászló azért segíthet): hogy a Real Madrid Navarra néven fut, az még földrajzilag úgy-ahogy indokolható, de hogy a Manchester Unitedből hogy a fenébe lett Aragónia, azt már csak az tudhatja, aki ezt kitalálta... Akár ennek ellensúlyozására került be, akár nem, egy rendkívül részletes játékos-, és a csapatszerkesztő is jár a programhoz. A csapatunk zászlóját is mi magunk tervezhetjük meg, nem beszélve a rengeteg különböző mezmintázatról és játékosmodellről. Akinek úgy tartja őrü kedve, akár teljesen új csapatot is létrehozhat magának a semmiből – bár megjegyezném, hogy ez meglehetősen időrabló feladat, jobban járunk, ha egy meglévő csapatunk fazonra

A játékmódot és az irányítás alapvetően nem változott meg – de azt hiszem, ezt egy cseppet sem bánjuk! Aki profi volt az elődön, azért hamar észrevehet néhány különbséget. Orvendetes, hogy a fejtétek sokkal pontosabb és használhatóbb lett, ebből kifolyólag szerepe is alaposan megnövekedett – legalábbis passzolásnál, ugyanis érdekes mód én azt vettem észre, hogy nehezebb lett fejésgólt szerezni. A becsúszó szerelés sokkal valóságosabb, mint volt – most már nagyon óatosan és a

lehető legnagyobb pontossággal kell elvegezni, különben tuti szabálytalanság lesz a vége. Nagy pozitívum, hogy egy földre kerülő játékos már nem fetreng fél percig – ha nem sérülés a vége, akkor két másodpercen belül folytatja a játékot. A labdavezetésen is finomítottak, sokkal jobban "tapad" a játékoshoz a lasztí, ezáltal könnyedén megforgatható két csatárral is az egész védősor. Először láttam fociprogramban, hogy támadófaulat is befűj a bírő (konkrétan a lökésre gondolok), illetve, hogy a spori a levegőben történő ütközéseket is figyeli!

Amit azonban nem orvosoltak, azok pontosan azok a hibák, amelyek már az előző részben is az örültebe kergettek minket – és amelyek kijavítására a legjobban vártunk. Az egyik legnagyobb gáz a játékosok közti váltogatás, ami az esetek nem is kis részében kideremli a kaotikus jelzőt. Képzelték el azt az esetet, amikor egy csatár tőr a kaputokra két védőtök között, miközben a harmadik utána lohol! Utóbbi ugyan tül nem éri már utol, de az irányítás rajta marad, mert ő van a legközelebb a támadóhoz – a másik kettővel pedig még lenne idő keresztezni. Mire nagy nehezen sikerül átváltani a két, jobb helyzetben lévő védőnkre, addigra már nagy gyász van, mert elpuskáztuk a szerelés lehetőségét. Marha bosszantó... (Az meg a másik fele, amikor NEM a labdához legközelebb levő játékosra teszi a fél-automata irányítás a vezérlést! – Spot!) A másik bukás – és ezt egész egyszerűen nem is értem, hogy miért nem vették észre a tesztelők –, hogy passzolunk a játékos felé, aki néha állva várja a labdát. Ezzel mondjuk önmagában nincs baj, van ilyen az életben is (sőt magyar bajnok is szinte csak ezt látni)

## MÉG MEG SEM JELENT, DE MÁR NYERT

Idén augusztus végén rendezték meg a londoni Earls Courtban az ECTS 2002 kiállítást, melyen a Pro Evolution Soccer 2 az európai szakújságírók szavazatai alapján elnyerte a dicső "A show konzolozó játéka" címet. Úgy látszik, nemcsak nekünk tetszik... Az ebben a sportágban mérvadóknak számító angol kollégák a megjelenése után fel is küldték az eladási listák élére – mit ad isten, éppen a FIFA 2003-at szorította maga mögé.



## Leccserélnétek rájuk a magyar válogatottat?

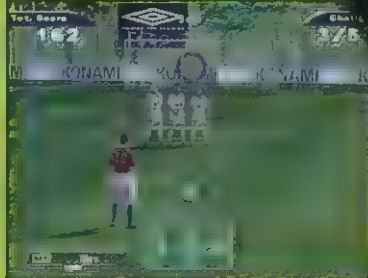




## Az UMBRO-KAPCSOLAT



A játék elkészítésében fontos szerepet játszott az angolai illetőségű, világszerte minőségi termékeiről híres sportszergyártó cég, az UMBRO. Ők adják a felszerelését többek közt az angol és a norvég válogatottnak, kiemelt reklámemberük között megtaláljuk Michael Owent és Alan Shearert is. Ők a saját kutatógárdájukból delegáltak egy par embert a Konamihoz, tapasztalatukkal segítve a játékfejlesztést. Ellentétben azokkal a játékokkal, amelyeknél a játékos szereplő labda, az UMBRO ún. "Digital Ball" modellje itt látható először, lévén kereskedelmi forgalomba csak jövőre kerül. A játékosfejlesztő részben pedig a felszerelések között megtalálható a könnyített súlyú, XAI fantáziánévre hallgató futballcipő is. A játékban szereplő vadonatúj gyakorlás részt sem véletlenül hívják "UMBRO Pro Training Centre"-nek – a játékos itt gyakorolhatja a passzolást, a kapurálást, a labdavezetést stb., tehát gyakorlatilag mindent, amit csak egy valódi edzőpályán is meg kell tenniük a labdarúgóknak. Mindez a sportszergyártó cég fejlesztőinek tanácsa alapján készült. Mind a Konaminál, mind az UMBRO-nál nagy reményeket fektetnek az együttműködés jövőjébe, ami nyíltan reklámcélokat szolgál.



– ott kezdődik a gond, hogy akármilyen erővel tekerjük az analóg kart, a játékos meg sem mozdul. Persze a védő nyugodt kocogással megelőzi és elviszi a labdát... Nem tudom, mi okból fordul ez elő (szerencsére ritka, mint a jó magyar csatár), de az egyik legidegesítőbb része a játéknak. Ezen a két bakin kívül viszont nem tudnék semmi negatívumot mondani a játékmenetről, le a kalappal az AI írója előtt.

A grafika szinte semmit sem változott. Kaptunk a régiók mellé egy pár új stadiont (főleg vb-helyszíneket), egy lescamerát, plusz egy új közvetítőállást és ezzel gyakorlatilag be is fejezték az erre fordított időt. Furcsa dolog ez, de nagyon ne bántódjunk miatta – egyáltalán nem csunya ez a játék, ma is tökéletesen megállja a helyét. Annak ellenére, hogy nem érik el a két fő rivális kidolgozottságának színvonalát, a híres játékosok felismerhetőek és mindegyikük rengetegféle mozdulatot tud (még az olyan apróságokat is látjuk, hogy beintik a lest, vagy kihagyott helyzetnél fogják a fejüket). Az egytől-egyig valódiakról mintazott, de fantáziánévre szereplő stadionok pedig kifejezetten dögösek, és a gyepter is jól néz ki (a játszható kameraállásokból). A nézők már ke-

veszbe, de az esetek nagy részében ugye sem látjuk őket, és egyébként is a kutyát sem érdeklik.

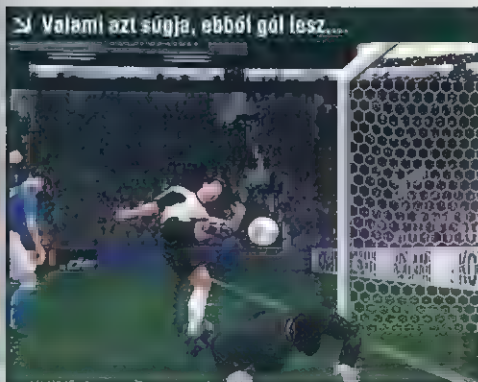
A hanghatások viszont gyökerestül átalakultak, úgy tűnik, mintha az eltelt egy évben ennek fejlesztésére fordították volna a legnagyobb munkát és időt. A közönség hangja kiváló és csakúgy, mint FIFA-ban, itt is hallhatóan a hazai csapatnak szurkolnak: ha idegenben támadunk, avagy szabadrúgáshoz jutunk, óriási futtykoncert kíséri a ténykedésünket, ha pedig otthon játszunk, már az ellenfél tizenhatosának környékén hatalmas az öröngés. A kommentár (illetve kommentárok, mert ketten vannak) szinte mindegyik világnyelven beszélnek. Az általuk elmondott szöveg választékos, az akciókat pedig időben kommentálják, nincs semmi késés. Eddig nem egy nagy kunszt – mondhatjuk – azt viszont még soha nem lehetett egy programban sem beállítani, hogy a hazai avagy az idegenben játszó csapatnak szurkoljanak (illetve semlegesek maradjak-

nak)! Ez egy jópofa opció és nekem nagyon tetszett, mint ötlet – még akkor is, ha halálani, hogy bőven van még mit finomítani rajta. A zene egyfelől telitalálat: az intro alatt a Queen "We will rock you" című szerzeménye szól, a vb megnyerésekor szintén Freddy Mercury dalol, méghozzá az örökzöld "We are the champions" notát. Már csak azt nem értem miért kellett mindezt hazavágni a visszajátzások alatt hallható, Kozsó legrosszabb napjait eszünkbe juttató techno-rettenettel...

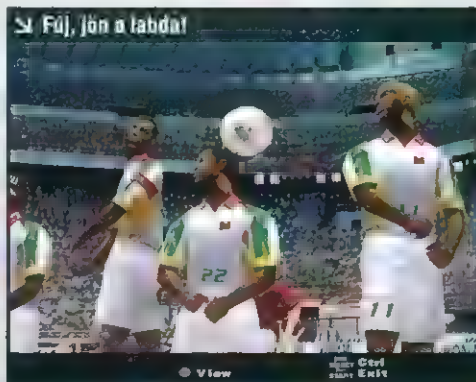
Nagyon nagy gondban lennék, ha arról kérdeznék, most akkor ez a játék a jobb, vagy a FIFA. Ugyan mindkettő ugyanarról szól – mégis, a két játék szellemisége, az a

módszer, amivel megközelítik a játékestilust, alapvetően eltér egymástól. A FIFA jóval látványosabb és könnyedebb (mondhatnánk populárisabb), de kétségkívül nagyszerű szórakozást kínál. A Pro Evo 2 pedig egy vérbeli szimuláció, jóval nehezebb és bonyolultabb – de ha beleszeretsz, egész egyszerűen nem tudod letenni. A maga nemében mindkettő fantasztikus – és mivel garantáltan hosszú és tartalmas szórakozást ígérnek, készüljétek fel arra is, hogy nagy valószínűséggel el fog hagyni a barátnőtök...

Kozi  
kozi@ipma.hu



Valami azt súgja, ebből gól lesz...



Fúj, jön a labda!



Egy "üditő" színfolt a pályán: Miranda!

### MELLETT

- Nagyszerű futball-szimuláció - még mindig!
- Alaposan kibővítették
- Garantáltan hosszú játékidő

### ELLEN

- A grafika nem éri el a vetélytársak színvonalát
- Sok csapat és játékos neve csak kitalált
- Egy-két hiba benne maradt

### PEREPUTTY

- Pro Evolution Soccer 2
- FIFA 2003
- Electronic Arts
- This is Football 2003
- SCEE

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	90
SZAVATOSSÁG	95

### ÍTÉLET

92

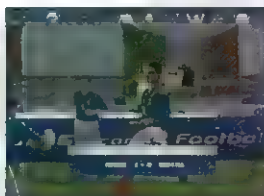
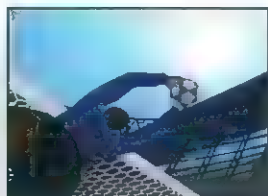




➤ Vigyázzatok, össze ne akadjon a kezetek!



➤ Kitaláljátok, hogy betalál-e?



➤ Magyar-brazili vb-döntő, az előtérben egy Laokoón-csoporttal

■ Ilyen mezőnyben a bronz is szépen csillog...

# THIS IS FOOTBALL 2003

TÍPUS: SPORTJÁTÉK KIADÓ: TIF FEJLESZTŐ: TIF MEGJELENÉS: 2002. OKTÓBER PAL

**A** This Is Football 2002 számomra a tavalyi év egyik legnagyobb – pozitív – meglepetése volt, mert a Team Soho fejlesztői megmutatták, hogyan is kell festenie 2001-ben egy PlayStation 2-re írt sportjátéknak. A programot csodálatosan modellezett stadionok és az addigi legelőhetőbb virtuális játékosarcok jellemzték, a sok játékmód és csapat, a pörgős mérkőzések pedig mindegyikre rátertek még egy lapáttal. Nem is csoda, hogy a stílust addig uraló, de akkoriban éppen gyengélkedő FIFA-t simán lekörözte, és nagy rajongótáborot szerzett magának. Volt azonban jó néhány hibája is – éppen ezért vártam roppant kíváncsian a folytatást.

Ami azt illeti, a tavalyi rész óta alaposan kibővült a program. Az ott választható 375 csapattal szemben a TIF 2003 már 700 gárdát kínál (összesítve a klubcsapatok és a nemzeti válogatottak számát). Fantasztikusan nagy szám ez, eddig ilyen mennyiséggel kizárólag managerprogramokban találkozhattunk. Azt talán mondanom sem kell, hogy ezzel alaposan ráver a két konkurens nagygágyúra (a Pro Evoban kb. 100, a FIFA-ban 350 csapat szerepel). A játék rendelkezik a sokat emlegetett FIFPro licenc-szel, így a több mint 13.000 játékost garantáltan a valódi néven látjuk viszt. Persze az iszonyatos mennyiség miatt hibák is akadnak, és hogy ne menjünk túl messzire, mindjárt itt van a magyar válogatott (ami egyébként, ha ebben

az összeállításban lépne pályára, talán Nepál-lal jó lenne egy hazai döntetlenre): Lendvai Miklós nevében az "i" betű két pontot kapott, ami meglehetősen ritka magánhangzó-ékezet kombináció anyanyelvünkben. Nyilván sokan olvastatok az első MultiPlay! hírei közt, hogy a három nagy holland focicsapat nehezményezte, hogy a TIF 2002-ben az engedélyük nélkül használták fel a mezüket. "Szívóztok fiúk? Akkor neszték!" – gondolhatták a fejlesztők, mert cserébe az egész holland válogatott neve el lett fordítva (Davis, Nistroy, Kluvern és társai alkotják az Oranjet) – a mezek pedig ugyanúgy bennmaradtak. A csapatneveknél nagyon ritkán van gond, pl. az Arsenal Highbury néven fut, ami ugyebár a stadionja... Amúgy nem érheti szó a ház elejét, nagyjából minden stimmel és a játékoslista is kellőképpen friss. Stadion alából tíz választható (egyik sem a saját nevével szerepel, de mind valódi mintázott), de természetesen szerezhettünk hozzájuk újakat is a különféle kontinensbajnokságok megnyerésével (ilyenkor pluszban még az aktuális földrész All-star csapatát is megkapjuk).

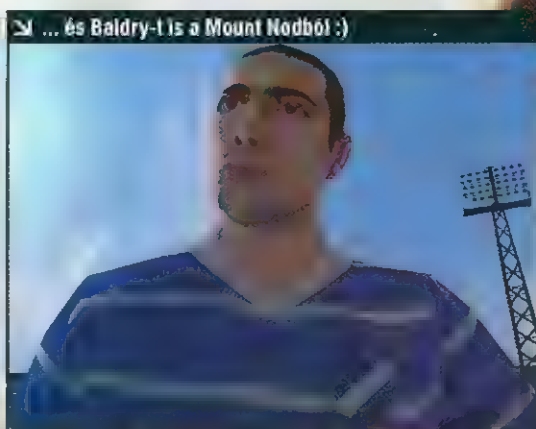
A játékmódok a szokásosak, egy-két üdítő kivétellel. Bemutató meccs, mindenféle állítható paraméterrel, egy teljes szezon egy választott klubcsapattal, nemzetközi tornák, speciális versenyek, karrier és egy ún. kihívás. Utóbbiak némi magyarázatra szorúlnak. A speciális versenyek közt megtalálható a különböző földrészek all-star csapatai és a

világválogatott részvételével zajló bajnokság (semmi extra – mondjuk az megmosolyogtató, amikor az Európa-válogatottban és a Világválogatottban egyaránt szereplő Raul és Kahn önmaguk ellen játszanak). Indíthatunk bajnokságot vagy kupát a közel-, és a rég-múlt nagy csapataival (az '50-es évek Realja Ócsi bácsival, vagy a '70-es évek Liverpoolja Toshackkal és Dalglish-sal is szerepel – itt pedig azért ráncoltam a szemöldököm, hogy vajon mit tudhatott a '94-es Korea, hogy egyetlen válogatottként bekerült ebbe a kalapba...). A speciális versenyek utolsó részeként egy saját magunk által konfiguráltat is létrehozhatunk.

A karrier-módban egy iskolai focicsapat irányítását vesszük a kezünkbe. Ugyanazzal a csapattal kell egyre feljebb és feljebb jutnunk, az iskolai bajnokságtól az egyre keményebb divíziókon keresztül vezet az utunk egészen a professzionális ligáig. A kihívásban egy (nagyon kemény) mérkőzést játszunk, amely alatt a gép folyamatosan figyel és pontozza a teljesítményünket, mégpedig abból a szempontból, hogy milyen trükkösen játszunk, milyen szép passzokat alkalmazunk, milyen ügyesen szerelünk – és persze, hogy hogyan alakul az eredmény. A végén kapunk egy pontszámot és egy kódot – az



➤ Tök jól modellezték Rui Costát a Milanból...



➤ ... és Baldry-t is a Mount Nodból :)







➤ Látjátok, fiúk? Ha megnyernék ezt...



➤ ...és ezt...



➤ ...minden meccsen ennyien biztatlának titeket!



➤ Az African All-Stars leginkább a színeszkedésben jeleskedik

Internet-hozzáféréssel rendelkezők ezt szépen bepötyögik a tif2003.com-os webcimen, és helyezésüktől függően különböző focirelikviákat nyerhetnek. Még egy apró feltétele van a dolognak: az Európai Unió polgárának kell lenned – mi szokás szerint hiába strapáljuk magunkat, nem szereplünk a regisztrációban kiválasztható országok között.

Egy kicsit beszéljenek még a számok: amennyiben szezonit indítunk, 15 ország bajnokságai közül választhatunk magunknak csapatot. Ezek között van olyan, amelyikben például a harmadosztály bugyraiba is lemerülhetünk (pl. az angol), így összesen 24 divízióban állhatunk rajthoz. Az országok közt megtaláljuk az összes nivós európai bajnokságot, plusz a két dél-amerikai focinagyhatalmát, de olyan egzotikumok is szerepelnek, mint a mexikói vagy a japán és koreai ligák. A nemzetközi tornák között természetesen ott van a világbajnokság, valamint minden egyes földrész, illetve egész pontosan zóna

saját kontinensviadala (szám szerint öt). Egyébként megjegyezném, hogy furcsa módon, a nemzetközi tornákon nem érvényes a hosszabbításban lőtt aranygól elve, bizony le kell játszaniuk a teljes százhusz perces (legalábbis a virtuális két órát, ugyanis valós időben mérve a leghosszabb mérkőzés 20 perc lehet) – annak ellenére, hogy a program ismeri, mert a bemutatott meccsnél beállítható. A játékban összesen 49 különböző trófeát tehetünk be virtuális vitrinünkbe.

Mielőtt teljesen elszédülünk az adatoktól, térjünk rá magára a játékmenetre. A TIF – szembeállítva a Pro Evo-val – sokkal inkább játéktérmi jellegű labdarúgást, mintsem szimulációt varázsol a tévéképernyőnkre. Az akció villámgyors, szinte három-négy másodpercen belül eljuthatunk az alapvonalunktól az ellenfél tizenhatosáig. Ebben nagy segítségunkra van az irányítás, amelyet szerintem húsz percen belül az is elsajátít, aki életében nem fogott még



kontrollert a kezébe. Óriási segítség, hogy a passzok nagyon pontosak – ha nem üres területre löjük a labdát, akkor szinte mindig jó helyre megy. A gépi ellenfél szinte kizárólag a kiugratást tudja elcsípni, de még ezzel sincs különösebb gondunk, lévén az ember ugyanis csak akkor alkalmazza, ha a kiugró játékos viszonylag tisztán veheti át a labdát – ilyenkor pedig úgyis pontosan lábra érkezik. Gyakorlatilag ennyiből áll egy támadásvezetés felépítése: először is ismernünk kell a játékosaink helyzetkedését és mozgását, ezután pusztán villámgyorsan elkezdünk passzolgatni, ha éppen nem fogja a játékosunkat senki, akkor nyugodt lélekkel vezethetjük a labdát, az akció záróakkordjaként pedig helyzettől függően vagy kiugratunk, vagy bevelünk középre, és már el is lehet eresztetni a löketet vagy a fejest. Egyszerűbb, mint egy szöke rendőrnő. Nehezebb fokozatra állítva a programot (négy nehézségi szint van) ugyanez érvényes, mindössze a sebességet kell fokoznunk, mert a gép azonnal letámadja a labdát birtokló játékosunkat. Ilyenkor egy pötytyet előre kell gondolkoznunk – és ezzel együtt nyomkodnunk a gombokat – mert szinte csak úgy juthatunk előre, ha egyérintős passzokat alkalmazunk. A kapuralövés sem egy bonyolult történet: egyszerűen rátapadunk a megfelelő gombra, és elhúzzuk a kívánt irányba az analóg kart.

Mindaz azonban magával von egy sajnálatos tényit is, amit mindenféleképpen szeretnék megemlíteni, mert szerintem ebben vizsgázott legrosszabbul a TIF a három nagy fociprogram közül. Az akciók és ezzel együtt a játékmenet is teljesen sablonosak. Meghózzá túlságosan is. Az ember egy ilyen játékkal órákat játszva előbb-utóbb rájön a megoldásra, és onnantól kezdve nincs menekvés, szinte mindig gólt lehet



elérni. Am itt nemcsak ez a feltűnő, hanem maguk a lövések is – olyan érzése van az embernek, mintha csak 10-15 féle gólt lehetne a gépből előcsalni, és akárhogyan is csúrkuk-csavarjuk azt a fránya labdát, valahogyan mégis mindig ugyanúgy száll, ha egy bizonyos helyről rúgjuk, ugyanúgy pattan a gólvonal mögé. Még ha nem is jön össze, akkor is úgy fogja meg (vagy tolja fölé a kapus), esetleg úgy száll mellé vagy fölé a labda, ahogyan azelőtt már számtalanszor láthattuk. Tudom jól – és elismerem –, hogy ez végül is csak egy program, ami adott koordinátákkal dolgozik egy háromdimenziós rendszerben, véges számú adatból kell kiszámolnia az eredményt és pontosan meghatározott matematikai műveletekkel operál. Talán ezért – szerény véleményem szerint – sohasem lesz olyan program, amely a valódi életben tapasztalható változatosságot tökéletesen szimulálni fogja. Esetleg az lehet a cél, hogy minél több lehetőséget váltogasson, és a sémák nagy száma miatt ez ne legyen olyannyira feltűnő. A – persze korántsem tökéletes – FIFA-ban és Pro Evóban már jó irányban indultak el felé, de a TIF-en sajnos nagyon is meglátszik ez a fajta sablonosság. A másik dolog, ami miatt a guta majdnem megütött: pontosan bejött, amire már korábban számítottam, kézbe kapván egy előzetes tesztverziót. A mesterséges intelligencia az égvilágon semmit nem változott. Amennyiben naponta játszol a TIF 2002-vel, egész egyszerűen leül az új rész elé, szépen kézbe veszed a kontrollert – és ha a kulsőségektől eltekintesz, másodpercdől-másodpercre ugyanazt tapasztalod, mintha csak a régi játékod győrnéd. Ugyanolyan helyzetek, mozdulatok és gólok várnak rád, ugyanúgy viselkednek a játékosok és pattan a labda. Ehhez a részhez hozzá sem nyúltak



➤ Az örjöngő közönség hajszolt bele a nagyarányú győzelembe...

## BORSODI LIGA MEMÓRIAKÁRTYA



A TIF 2003 hazai megjelenése alkalmából egy speciális nyereményjáték kerül megrendezésre. Minden ötödik eredeti játékban egy Borsodi Liga memória kártya található, melyen megtalálható a Borsodi Ligában található 12 futbalcsapat mindegyikét lemodellezett változatban a 2002-2003 szezon adatai alapján.

A 12 profi gárda mellett még 2 bónusz csapat is szerepel a kártyán, a PlayStation®Team és az Atletico Kartel, ez utóbbit a köztudottan PlayStation rajongó Ganxsta Zolee és a Kartel valamint baráti körük alkotják. Arra azért nem árt majd figyelni, hogy olyan TIF 2003-at vegyetek, amelyen a Borsodi Ligás zárómatrica sértetlen – nyilván ti is tudjátok, hogy a memóriakártya igen kápos cikk... :-)

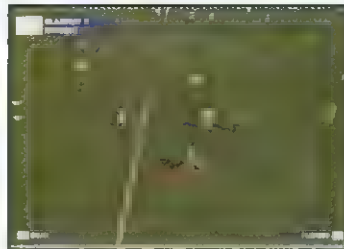
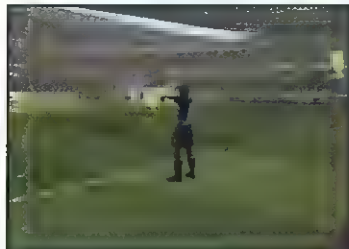




➔ Rivaldo már a Milanban teszt, amit szokott



➔ Szerelni kellene, nem nézni, lusta dísznók!



a fejlesztők – pedig mindenki tudja, hogy tökéletes alkotás nem létezik, valamit lehet mindig javítani az elvégzett munkán (pláne, ha az idő is rendelkezésre áll hozzá)

Ami leginkább megváltozott a programban, az a vizuális élmény. Jó hír, hogy nagyrészt pozitív irányban! Ez legjobban a játékosokon figyelhető meg. A testfelépítésük például sokkal élethűbb – a tavalyi résznél arra panaszkodhattunk, milyen groteszkül is hatott, hogy a kezük mintha a derekukból nőtt volna ki. Ennek itt hál! Istennek se híre, se hamva, ugyanis alapvetően újratervezték a háromdimenziós modelleket. A leegyszerűsített virtuális csontvázrendszer immáron több részből áll, mint a múltkor, és a részelt összekapcsoló forgáspontok is közelebb állnak egy élő ember anatómiai felépítéséhez. Ez azonban csak az egyik változás, a másik látványos újítás az arcmodellezés terén történt. Erre mindig is – méltán – büszkék voltak a Team Sohonál, és itt sem vallanak szégyent. Egy játékos arca 850 poligonból áll, az ismert játékosok mellett 150 különöző "átlagarcmodell" kreáltak. Mindezt 11 féle arckifejezés teszi igazán életszerűvé, a játékosok szája mozog (és van foguk is), pislognak – igazán mives munka. A stadionok szokás szerint gyönyörűek és a közönség is igazán életszerűnek hat. A játékosok animációján észrevehető a finomítás, de ezzel a régi részben sem volt különösebb probléma. Ami viszont zavaróan hatott, hogy az átvezető jeleneteknél a játékosok, a bíró és a partjelzők (jai, elnézést az asszisztensek!) néha olyan sebesen mozognak, hogy teljesen robotszerűnek hat

a mozgásuk, mintha valami miatt felgyorsult volna a játék grafikus motorja. Egész egyszerűen röhejes ez a gyors, életidegen totyogas, amit itt művelnek (főleg a partjelzők) Ilyet az életben csak egyszer láttam, akkor is first-person nézetből éppen metrővel tartottam valahová, amikor elkapott a nagy érzés – és villámgyorsan, ámde összeszorított lábakkal igyekeztem egy öt perc magányt biztosító, csendes, meghiúsított zúg felé... Azzal sem vagyok kibékülve, hogyha a labda elhagyja a játékos teret, abban a pillanatban levált róla a kamera és visszaugrik a játékosra – sokszor nem is látni, mennyivel rúgtuk mellé, avagy fölé. Ezekről a bakikról eltekintve maga a játék és az átvezető jelenetek ismét nagyszerűek. A zene kissé monoton, a hanghatásokkal viszont semmi probléma, itt is igényesek voltak: a közönség hangmintáját például úgy dolgozták ki, hogy Európa 200 stadionjába beültek egy-egy mikrofonnal, felvették a hangorkánt, majd a stúdióban ebből mixeltek egy nagyszerű elegyet. Az iskolai csapatok "arénájában" persze csupán szórnyos bekiabálás hallatszik, a többszáz fős befogadóképességű stadionokban pedig óriási az ordítás. Talán csak annyival marad el a két riválisétól, hogy nem lehet hallani, hogy a hazai csapatnak jobban szurkolnának, mint ha mindkét gárda szurkolótábor a fele-fele arányban töltene meg a stadiont.

A hibákat azonban sok apró, csak a jó öreg TIF-re jellemző mozzanat segít feledtetni. Olyan különleges jeleneteknek lehetünk tanúi, amit sehol máshol nem tapasztalhatunk. Hidegben a játékosok lihegés közben

parát lehelnek a levegőbe, ha hátulról fejbérünk valakit, menten lehajol és simogatni kezd a buksiját, ha izomból a hasába kuldjuk a bogyót, összegörnyed és pár másodpercre kiesik a játékból, kiugratásnál a játékos felemelt kézzel kéri a labdát, miközben a védők beintik a lest – és még sorolhatnám. Nem mehetünk el szó nélkül a visszajátzások mellett sem: valami csodálatos érzés az a teljes szabadság, ahogyan a kamerát lehet kezelni, egész egyszerűen határok és korlátok nélkül a pálya minden egyes szegletébe betekintést nyerhetünk a nagyszerű grafikus motornak köszönhetően. Amennyiben jól belőjük a kamerát és nagyon óvatosan, lassan előrepörgetjük az akciót, olyan lassításokat hozhatunk össze, amire viszont egyetlen TV-közvetítés sem lenne képes.

En speciel idén a másik két foci aktuális kiadásával élvezetesebb, változatosabb és életszerűbb mérkőzéseket vívtam – hazudnék, ha mást mondanék (TIF-fanek, vessetek a mókások elé!) Ami persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy a TIF 2003 rossz lenne. Sőt: igazán élvezetes csatározásokat lehet vele vívni, a sok kihívás pedig még egyjátékos módban is garantálja a hosszú játékidőt. Hogy változatosság szempontjából is hasonló legyen a másik két versenytársához, ahhoz a fejlesztőknek pedig megint van egy éve – mert valószínűleg jövőre sem maradunk folytatás nélkül.

Kozi

kozi@ipma.hu

TESZT

## NYEREMÉNYJÁTÉK

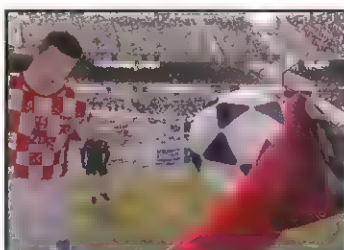
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Sony Hungária Kft által felajánlott This is Football 2003 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

### Ki nyerte tavaly a magyar bajnokságot?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!**  
**IPMA Media Service Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük ird rá: 'This is Football 2003-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



### MELLETE

- A játékos-ábrázolás elsőrangú
- Kibővített játékmódok
- Könnyű kezelhetőség

### ELLENE

- A játékmenet fíkarcsnyit sem változott
- Igencsak sablonos
- Helyenként életidegen mozdulatok

### PEREPUTTY

- Pro Evolution Soccer 2  
Konami
- FIFA 2003  
Electronic Arts
- This Is Football 2003  
SCEE

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	83
SZAVATOSSÁG	80

### ÍTÉLET

**82**

4 játékos

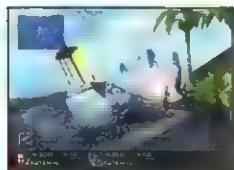
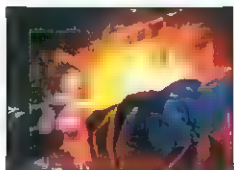
PAL

WWW.TIF2003.COM





➤ Kalóz ellenfelünk, a szükségesnél egyelőre még egy fejjel magasabban



■ Idézni csak pontosan, szépen...

# SUMMONER 2

TÍPUS RPG KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELLENÉS NTSC 2002.11.01. PAL

Kutyából nem lesz szalonna – tartja a népi bölcsesség, és valljuk be, nem is alaptalanul. Nem véletlen, hogy némi fenntartással fogadtam a THQ legújabb szerepjátékát, hiszen az említett kiadó munkái – finoman fogalmazva – eddig ritkán érdemelték meg a színvonalas jelzőt. Szerencsére a közmondások is tévedhetnek olykor, mert a mástól éve megjelent Summoner folytatása igen élvezetesre sikeredett. Ráadásul még az első részt sem kell töviről-hegyre ismernünk, hogy tájékozódjunk a Summoner 2 világában, ugyanis sem a helyszíneknek, sem a szereplőknek semmi közük nincs egymáshoz.

A Summoner 2 sziória jó húsz évvel az első rész befejezése után veszi kezdetét. Két nagymúltú királyság, Halassar és Galdyr a szomszédi viszonyt szemmel láthatóan a balkáni minta szerint értelmezi. Legalábbis a halassari udvart meglehetősen érzékenyen érintette, hogy néhány éve Galdyr seregeket próbált meg állomásoztatni területén, Galdyr királya pedig felhúzza az orrát, mert Halassar megghiúsította birodalomépítésre irányuló törekvéseit. A kialakult béke törekkenységét és a mély sértettséget jól jellemzi, hogy a szomszédok államvallásában a két fő isten-

ség, Laharah és Urath pont az ellentétes szerepet tölti be.

Eme első blikkre mellékesnek tűnő tény nem érdemes elbagatelizálni. Halassar ifjú királynője, Maia ugyanis a Próféták Könyve szerint nem más, mint az újjászületett Laharah Istenő. Nagykörűvé érve be is kell bizonyítania, hogy a homályos értelmű jóvendülés valóban őrá vonatkozik, ám ekkor nem várt akadályok merülnek fel. Egy gonosz szándékú udvarhölgy olajra lép az eljárás kucsfontosságú írománnyal, és a pletykák szerint Neru hercegnél, a kalózok fejedelménél lel menedékre. A könyv viszontagságos visszaszerzése során hősünk megdöbbentő felfedezést tesz, egy elfeledett birodalom ősi romjai közt egy titokzatos rúnakőre bukkan. A lelet jelentősége korántsem pusztán régészeti, a mágikus kő ugyanis furcsa hatalommal ruházta fel a kalandvágyó hölgyet: a misztikus energiával rövid időre rémisztő külsejű démonná változhat. (Persze ez nem újdonság, szinte minden nőnél tapasztalhatjuk...) Palotájába visszatérve kiderül, hogy különös képessége Laharah négy Őrszellemenek egyikét, a Vér Őrizőjét idézi meg, a kő pedig nem más, mint a mondabéli Eleh fája magjának darabja, amit maga Laharah

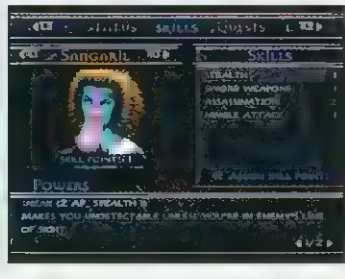
ültetett, és ami békét, halhatatlanságot és egészséget biztosított a birodalom népnek. A fa rejtélyes pusztulása után az aranykor végérvényesen elveszett, ám az Istenő a magot négy részre hasítva, négy Őrszellemet, a Vért, a Fát, a Homokot és a Szem Őrizőjét küldte Halassar segítségére. E zavaros időkben a földöntúli segítség amúgy is elkél – ráadásul a misztikus tudás kiderítése elérhető közelségbe hozhatja Maia számára a hős a hitott bizonyítékot is, így hát hősünk utra kel, hogy a további rúnaköveket felkutatva felvirágoztassa királyságát.

Halassar királynőjének gondjai persze a mi vállunkat nyomják, a készítők jövőtaból az RPG klasszikus elemeit és az akciójátékok harcrendszerét ötvöző szerepjátékban vált-hatjuk valóra az ifjú hölgy istennői ambíciót. A stíluskeverés rációfolt Murphy törvényeire, azaz mindkét műfaj előnyeit sikerült kiemelni.

Már az első, a tulajdonképpen gyakorló pályán kiimerhetjük az akciójátékra hajazó harcrendszer jellegzetességeit. A tér mindhárom irányát használva, csapásaink, valamint védekezéseink sikere egyaránt a saját és nem a karakter ügyességi szintjén múlik (lásd: Legend of Excalibur). Karakterünk fejlesztésekor pedig élettereje növekedése mellett újabb és újabb kombókat tanulhat, amelyekkel aztán a közepes 3D verekedős játékokat

## KARAKTERFEJLESZTÉS

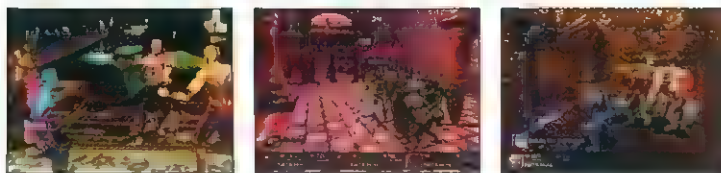
A Summoner 2 karakterfejlesztése eltér az RPG klasszikus sémájától: a különböző képességek növelése helyett új képzettségek elsajátítását jelenti. Szintlépéskor ugyanis az egyes karakterekre jellemző számú készségpont (ún. Skill Point) osztható szét a különféle képességek között. A fegyverismeretek (pl. Axe weapon, blunt weapon, sword weapon stb.) fejlesztésével karakterünk az adott típusba tartozó szerszámmal nagyobb sebességűvé válik. Az akciópontot felemészítő képzettségek csiszolása viszont vagy varázslataink (Necromancy, Summoning fejlesztésével), vagy gyilkolászaskor igencsak jól alkalmazható, különleges képességeink (pl. Assassinate, Halassar combat, Stealth, Poison) bővülését vonja maga után. Képzettségeink harmadik csoportjának nevelése akkor hozza meg a gyümölcsét, amikor karakterünket az AI irányítja. Ilyenkor nagyon jól jön, ha karakterünk gyakrabban támad (Nimble), ne adjisten, kisebb sebesüléseket szerez (Parry). Magyarán szólva, ilyenkor magát az AI-t fejlesztjük.







Tájkép csala közben – még az orgyilkos is aluszik



megszegyenítő módon dőngölhetjük földbe a megatalkodott ellent

Szerencsére a kuzdelem nem ragad le ezen a manapság annyira divatos (és primitív) szinten, mivel a fent felsorolt séma kizárólag csupán az általunk közvetlenül irányított karakterre igaz, a Summoner 2 pedig – mint minden valamirevaló RPG – csapatmunkára kotelez és komoly stratégiai megfontolásokat követel. Főszereplő uralkodópalántánkhoz kalandjai során további hét alak csapódik, akik mind különböző kasztot, így egymástól homlokegyenest eltérő harci stílust képviselnek – azaz teljesen más taktikát kell alkalmaznunk. Egyszerre maximálisan háromfős csapatot indíthatunk, vagyis a „válogatott” kialakítása válik a taktika első lépcsőjévé. Kis brigádunkból mindig egyvalakit irányíthatunk manuálisan, a többiek az általunk beállított parancs szerint tevékenykednek, gyógyítanak, vagy varázsolnak, rögtön megrohamozzák az ellenséget, vagy éppen gyengébb társuk harcát segítik. A jól összehangolt csapatmunkára egyébként égető szükség van, mivel az ellenfelek alaposan feladják a leckét.

Az igényes stratégiai színvonalon kívül szerencsére még számos egyéb, klasszikus RPG vonás felfedezhető. A parti nem csupán a közös munka hatékonyságának elhíntése végett gyűlt egybe, hanem mert a szereplőket összetett, gyakran igen ellentmondásos kapcsolat fűzi egymáshoz, amely az idő kerekének forgása nyomán ráadásul nem ártal megváltozni sem. Az eseményeket karaktereink személyiségüknek megfelelően mindig kommentálják valahogyan, örülnek, duhógnak vagy civakodnak. Jó példa erre a lovag Taurgis és az orgyilkos Sangaril esete, akik homlokegyenest különböző szabályok szerint harcoló kasztjuk miatt szinte állandóan cinkelik egymást, a japán mangaszerepjátékok hangulatát idézve

A szereplők jellemének és kapcsolatának árnyalt kidolgozottsága mellett a világ összetettsége is említésre méltó. Már a játék elején tekintélyes mennyiségű információt tudhatunk meg a két királyság történelméről, főbb vallásairól, nevezetes helyszíneiről és fontos szereppel bíró, kétes figuráiról. Legfontosabb persze saját kultuszunk mitológiájának teljes felterkepezése lesz, ám a kalandok során elkerülhetetlenül jelentőségtes és jelentéktelen adatok tömegével fogunk megismerkedni, gyakorlatilag teljesen feltáru előttünk egy alapvetően más, de legalább ennyire bonyolult világ. Ami már csak azért is valószínű, mivel kuldétekből is több, mint száz leselkedik ránk, amelyek túlnyomó többséget tetszés szerint játszhatjuk le, vagy passzolhatjuk át az utókornak. A játék cselekményének gerincét képező feladatok ugyan jól meghatározott sorrend szerint követik egymást, ám a mellékszálak miatt csöppet sem válik lineárisra.



## MELLETT

- Összetett, fantáziadús háttértörténet
- Kemény, akciódús csaták
- Rengeteg opcionális kuldetés

## ELLENÉ

- Gyengécske grafika
- Maximum háromfős csapatok
- Rögzített kasztú karakterek

## PEREPUTTY

- Dark Cloud
- SCEE
- Summoner 2
- THQ
- Legion: Legend of Excalibur
- Midway

1 játékos

NTSC

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	83
SZAVATOSSÁG	85

## ÍTÉLET

# 80

## SZEREPLŐK

### Maia

Halassár királynője, az újjászületett Laharah Istenő kiváló vívó és gyógyító egyben, de igazi tehetségét az Őrizők megidézésével csillanthatja meg, amelyek mind különböző mágikus képességeket adományoznak.

### Sangaril

A keletű munari orgyilkos klánja tagja, ami- kor Maia likvidálása helyett annak legőbb testőre lett. Specialitása az ellenség láthatatlan becserkése, torkának átmetszése, vagy megmérgezése. A szemtől-szembeni harc nem az erőssége.

### Taurgis

Maia tanára, hadseregének főparancsnoka, melles- leg az ellenséges szomszéd király, Azraman öccse. Hatalmas természetével és esatábjával a lovagias harcmodor képviselője, igazi tankként gázolja le ellenségeit.

### Neru herceg

A kalózok közt éldögélő nemes már hosszú ideje istenként, vagy legalábbis démonként tisztelik a le- gendák. Kemény harcos, a harcművészetek mestere.

### Morbazan

A külvárosi orvost, jászó külső gladiátor Murani városában csatlakozik a csapathoz. Hatalmas terme- te ellenére Maia mellett az egyik legerősebb mágus.

### Iari

A titokzatos lény az Ismeretleneknek nevezett, istenként tisztelt nép tagja. Harci technikája laja energiát gyűjt és páncéljaira épít, valamint a megölt ellenségek lelkeinek felhasználására.

### Krobelus

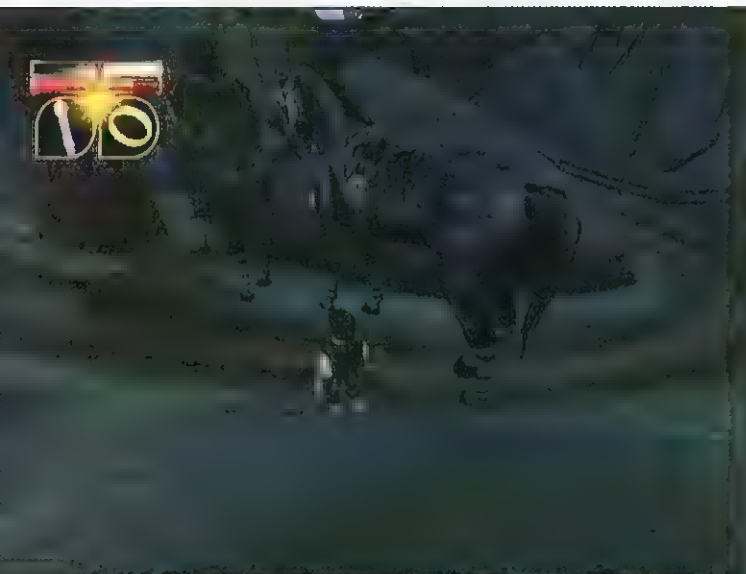
Laharah legőbb ellenségének, Urath Istenének főpapja érthető okokból kezdetben Maia ellenfe- lként debütál, Medeva és Orania seregét vezető országa ellen. Később csatlakozik hozzánk és titulusának megfelelően szintén egy újabb mágia- használatot nyer a csapat.

Sőt, nagyon is a bőség zavara forog fönn, pláne, hogy tapasztalati pontgyűjtésünk szempontjából kalandjainkhoz még a kuldétesek között, a palotában folytatott ügyintézésünket is hozzácsaphatjuk. Ural- kodónak lenni sajna kötelességekkel is jár, a mindennapos kis udvari intrikákról már nem is beszélve. Az elibénk járulók kérés- it trónunkon úgy hallgathatjuk meg, vagy udvaroncainkat felkeresve tájékozódhatunk bírodalmunk legújabb eseményeiről. Dönté- seinket a parti pénztárcája bántja, ám a költ- ségeknek megfelelő tapasztalati ponttal gazdagodunk. Így igazán nem mondható, hogy a szintlépésekhez szükséges tapasztalatot, amúgy „diabólsan” minél több lény aktív eutanáziájával érhetjük el. Egyébként a szintlépések szabályai nagyjából az átlagos szerepjátékéhoz hasonlítanak, kivéve, hogy fejlesztéskor nem karakterünk képességeit, hanem inkább a képzettségeit változtathatjuk.

A tartalom mellett, úgy tűnik a forma kimunkálására sajna már nem maradt ideje a fejlesztőknek. Az irányítás és a kamerake- zelés még jól sikerült, harmadik személyű perspektívából, tetszés szerint forgatható kameraállásból követhetjük az eseményeket. A zene is passzol a játék hangulatához, de a grafika... A szereplők és az objektumok szögletesek, az animáció nem túl meggyőző, gyakran tapasztalni, hogy egy-egy továbbju- tashoz szükséges eszköz felhasználásakor egyszerűen csak elsötétül a képernyő, és kiválgosodásakor már új helyén van a tárgy. Ezt a színvonalat már a Dreamcast is lazán hozta, igazán érthetetlen, miért nem használ- jak ki jobban a PS2 lehetőségeit. De szeren- csére az összehatást ez sem tudja teljesen elrontani, a teljes végigjátszás maximálisan élvezhető.

Lysergize  
golconda@skizo.hu

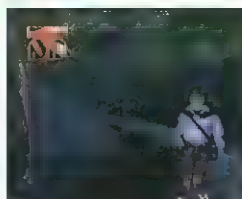
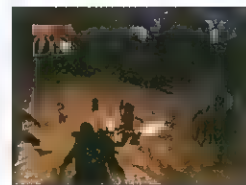




Ennyit a mesterséges intelligenciáról: a Nazgul és az ő fejlett érzékei...



Gigaszi csata alakul ki Frodó és egy méh között!



## ■ "Egy Gyűrű mind alatt..."

# THE LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ MONTY PYTHON MONTY PYTHON FEJLESZTŐ MONTY PYTHON MEGJELENÉS 2001.11.01. PAL

A Gyűrűk Ura-játékáradat második tagja teljesen más koncepció alapján készült, mint az előző számunkban bemutatott Electronic Arts-féle The Two Towers (PS2, 88%). Míg az a filmen alapul, itt az alkotók a könyv jogait vették meg az ezeket birtokló Tolkien Enterprises-től. Ez azt jelenti, hogy noha természetesen – nagyjából – ugyanarról szól, mint a mozi, az alkotóknak újra kellett kreálnia az egész világot, és ezzel együtt az összes szereplőt. Mivel a kiindulópont az volt, hogy abszolút hűnek kell maradni a könyvhöz, ezért a WXP-nél főhetett az emberek feje, hogy milyen játékot készítsenek: itt nem lehetett volna megtenni, hogy csak az akcióreszekre koncentrálnak. De akkor mi legyen kaland-játék, szerepjáték?

### A nagy út

Az eredmény végül valami különleges kotyvaléka lett az akciónak és a kalandnak, mindazonáltal egyik kategória rajongói sem lehetnek elégedettek a végeredménnyel. A kaland első részében Frodót irányíthatjuk, első cselekedetünk az lesz, hogy tulajdunk Száklakon, és kijussunk a Megyéből. Es

rőgtön itt kezdődtek a gondjaim, mert olyan dolgokkal találtam szemközt magam, amire a könyv legalább tízszeri olvasása után sem emlékeztem. Azon túl, hogy olyan kisebb dolgokat kell végrehajtanunk, mint gyógyfűvek szedése egy öreg hobbit számára, vagy a malom újraindítása (mert ezek még elfogadható „újitások”), sétapálcánkkal a falu közepén randalírozó farkasokat is le kell ölnünk. (Ez kifejezetten sokszerűen ért, mert ugye a könyvben fehéren-fekétén azt olvashatjuk, hogy farkasok csak a leghidegebb telben, és mindössze egyszer jöttek a Megyébe – ráadásul olyan rég, hogy csak a legöregebbek emlékeznek rá.) Miután lerendeztük az adásveteli ügyeinket a Tarisnyádi-Zsákosokkal, már csak annyi a dolgunk, hogy magunkhoz vegyük a Gyűrűt, és leadjuk a kulcsainkat Csavardi Tatának. Ekkor azonban feltűnik egy Fekete Lovas, nekünk ki kell lopoznunk falunkból, és ha az ösvényeken járórőző Nazgul elé kerülünk, akkor vége is a játéknak. Ha sikerült eljutnunk az Oregerdőbe, akkor megnyugodhatunk, itt ugyanis csak mérges pókokkal fog meggyűlni a bajunk – no meg a vén Fűzfa Apóval. Ő érdekes módon főellenségként jelenik meg, addig kell csapkodnunk ágait (azaz

„kezelt”), amíg meg nem érkezik Bombadil Toma. Ő egy gyors kántálással lenyugtatja az ellenünk fordult fát, majd miután össze-szedetett velünk 12 liliomot feleségének, Aranyagnak, vendégül lát minket. Másnap folytatva utunkat, a Sirbuckák barátságatlan vidékén fogunk átkelni, ráadásul a végén meg kell küzdenünk az egyik bucca ezer-éves lakójával is. Szerencsére Toma ismét a legjobbakat érkezik, és megint kihűz minket a... sírból.

Mikor végre elérünk Bribe, találkozunk Aragornnal – és rögtön át is vehetjük az irányítást. Vele a Fekete Lovasok megtévesztésére készített hobbit-álcákhoz kell összegyűjteni az alkatrészeket: apró botokat, régi rongyokat, kevés szalmát, illetve görögördínyeket a fejeknek – noha a könyvben másként van megírva, ez mégis egész jó ötlet. Az viszont már a legkevésbé sem az, hogy gyűjtőakciónk közben legalább harminc embert kell lemészárolnunk Bri utcán (Kik ezek és miért támadnak ránk?! Sosem fogjuk megtudni...)

Ezután következik a Széltető (itt nem csak a Frodóra támadó Nazgulokat kell legyőznünk, hanem egy trollt is), majd Elrond otthona. Ha találkoztunk Bilbóval, és össze-

állt a Gyűrű Szövetsége, irány Mória, ahol az orkokon kívül természetesen egy troll, végül pedig a balrog is utunkba áll. Itt már Gandalfot kell irányítanunk, aki a könyvtől igencsak eltérő módon tűzgolyó-szóróként funkcionál. A játék vége pedig természetesen az Amon Hen lábánál jön el, ahol ismét Aragorn fogjuk koordinálni – a végső ellenfél egy Fekete Lovas lesz (hogy honnan a francból került ide, azt ne kérdezzétek).

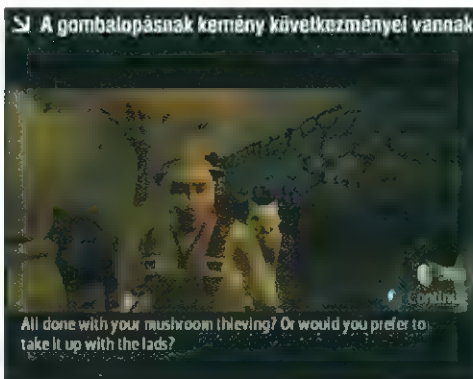
A fentiek alapján ugyan a könyv rajongói néhányszor ugyancsak felszisszenhettek, hiszen a mellőngöngy hangoztatott teljes hűség nem mindig érvényesül, de ebből még egy nagyszerű játék is kisláthatott volna.

### Három a középföldi igazság

Bár a játékban három szereplőt irányíthatunk, ők lényegesen nem különböznek egymástól – azt leszámítva, hogy Frodó sokkal gyengébb, mint a többiek. Mindenkinek van egy közelharci, és néhány távolsági támadása. Frodó például kifogyhatatlan kavicskeszlettel rendelkezik, de emellett petárdákat is dobálhat. Aragorn már komolyabb arzenállal bír, íjával különböző nyilakat (pl. „mezei”, fémhegyű, tűzes) lőhet ki, míg Gandalf varázslatokat eregethet. Utóbbival nemcsak az a baj, hogy egyáltalán nem idomul a könyv szellemiségéhez, hanem az is, mert a gyógyításon és a Staff Siam nevű,



A Megyében még Sokobanozni is lehet



All done with your mushroom thieving? Or would you prefer to take it up with the lads?



Gyerünk Gandalf, lézerezz!



# KVÉREKÉNYJÁTÉK

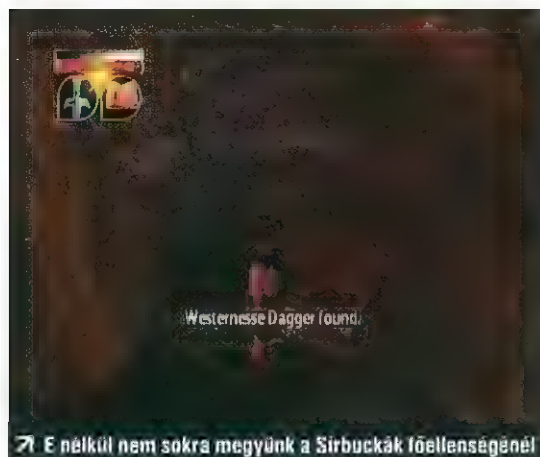
Azok között, akik helyesen választanak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft. által leajánlott *LotR: The Fellowship of the Ring* (PS2) játékot sorsoljuk ki:

## Hány év alatt írta meg Tolkien a Gyűrűk Urát?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapom vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!**  
**IPMA Media Service Kft.**  
**1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írni rá: 'LotR: The Fellowship of the Ring-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



körben ható mágia kívül semmire nem lesz szükségünk (rendben, a Mória előtti tavat lakó szörny ellen a villám a legcélszerűbb). Gandalf a varázslataival ún. szellemponthoz használ fel, ezeket meglehetősen furcsa módon. Míruvur nevű lila italkákkal töltheti fel. (A készítő itt is csaltak kicsit, a Míruvur ugyanis nem varázserőt regeneráló ital, hanem az elfek által készített erőt adó pia – de bárha ez lenne a legnagyobb eltávolodás Tolkien szellemétől!)

Fródó is használhat némi mágia, ugyanis bármikor felhúzzhatjuk ujja rá az Egy Gyűrűt – ilyenkor természetesen láthatatlanná is válik. A hihetetlen erejű fegyverrel felszerelve titkos helyekre is akadhatunk, ahol általában egy kevés gyógyóvó vagy más tap található, de annyi ellenféllel egybezsúfolva, hogy abszolút nem éri meg felfedezni ezeket a lelőhelyeket. A Gyűrű használata ugyanis Fródó tisztaságát fogyasztja (ha pedig elfogy, nincs több Gyűrűzés!), amit egy kis mérce jelöl az életere csikja felett – ezt a Megyét elhagyva semmilyen módon nem tudjuk feltölteni, és ez elképesztő jätéktervezői hiba! Rendben, a könyvben sem használta ezt nyakra-főre a fiatal hobbit, de ha már belerakják a programba, akkor talán használni is lehessen!

### Anti-Tolkien

A fent kiemelték mellett van még néhány olyan baki is a programban, amitől szegény Tolkien pörög a sírjában, vegyük például a

legdurvábbat: a Móriában és környékén élő orkoknál a tündék ételle, lemmas található (ez egyébként maximum életerőre gyógyít). Az is különösen tetszett, hogy Móriában találkozhatunk egy élő törpével is, mégpedig az ércet fejtő Orival, Bilbó egykori társával (arról nem is beszélve, hogy miközben békésen bányászat, az orkok hátulról karddal csapkodják). Találkoztam olyan dologgal is, amit raadásul a filmben is Tolkien-hűen oldottak meg: itt ugyanis Pippin az orkokat nem egy csontváz kutba lökésével zavarja fel, hanem csak egy piciny kavicsal. Azt meg már csak mellékesen jegyzem meg, hogy a köztudottan ébenfekete hajú Arwen itt barna hajkoronával csábitja a Vándort. (Persze sokaknak ez szórászhásoatásnak tűnhet, de erről csak a készítő tehetnek. Ők hangoztatták minden fórumon – többek között személyesen is, az E3-on – hogy ennyire még semmi sem követte a könyv menetét, mint most majd ez. Most aztán ne csodálkozzanak, ha ilyen dolgok is piszkálják a csőrömet!)

A harcrendszer – már ha rendszernek lehet nevezni, hogy nyomogatjuk az egyetlen támadás-gombot – borzalmas, például azért, mert hiába védünk ki egy utást, attól még ugyanugy sebződünk. Mivel a Two Towers megoldását egyszerűnek neveztem, igazán nem tudom, hogy erre milyen szót alkalmazhatnék. Raadásul az ellenségeink is nevetségesek: sokszor agresszív méheket kell lecsapnunk – hát mekkora marhaság ez?! Ellenfelünknek intelligenciája nincs!

ha futunk, előbb-utóbb mindig lemaradnak, de arra sincs eszük, hogy az akadályokat megkerüljük. Sérülés nélkül löttem le egy kööslop mögött ácsorgó trollt, és így végeztem a véső főellenséggel is (ha bemászunk a kótrón mögé, ott nem tud elérni). Raadásul társaink kizárólag egy helyszínen harcolnak velünk, Balin sírjánál – máshol békésen nézik, hogy lemészárolnak minket... Vegyük még hozzá, hogy a töltőgetesi idők Xboxhoz képest elképesztő hosszúak (főként Móriában), és játék közben néha lefagy a program. Ugyan a fejlesztők szerint csak a régebbi gyártmányú gepeken, de hát akkor is! (Az internetes oldalukon külön megemlítik, hogy ha lefagy a játék, amikor belépés Móriába, akkor a megoldás az, hogy le kell törölni az összes játékállást...)

Hiába hangulatosak a zenék és a videók, és hiába szemrevaló helyenként a látvány, ha hét óra alatt gond nélkül végig lehet játszani. Vegyük még hozzá, hogy rengetegszer tapasztaltunk lelassulásokat, és azt, hogy a tereptárgyak rendkívül sokszor ismétlődnek. Móriában minden terem, az Oregerdőben pedig minden ösvény egyforma – rendkívül könnyű eltevedni. Azt meg máig nem értem, hogy legalább a főszereplőknek (Samu, Trufa és Pippin) MIERT NEM TUDTAK MÁS-MÁS ARCOT CSINÁLNI?! Most már tényleg utolsó panaszként a teljesen elbaltázott irányítást említeném a kamerarendszerrel egyetemben, ami sokszor feldúhit majd minket

Sajnos borzalmasan elszűrték ezt a próbálkozást, pedig ebből a licenccből aztán tényleg remek játékok készíthettek volna. Hiába vannak benne olyan dolgok, amik a filmből kimaradtak (a Sirbuckák, Fűzfa Apó, Bombadil Toma, Glorfindel) – ahogy ezeket megoldották, az rögtön el is vesz minden örömet. A könyv rajongóinak semmiképpen sem ajánlom, mert ók percnként fogják a falba verni a fejüket; a beígért hangulatból szinte semmi sem jön át (ők inkább várják meg a The Two Towerst, mert az is kijön Xboxra). A program ugyan beszerezhető PS2-re (bocsássatok meg, de azt ezek után már nem nagyon akarózt végigjátszani), és jövőre elkészül GameCube-ra is, de a fentiek miatt nem igazán ajánlom. Nagyon nagy csalódás volt számomra ez a program!

Grath

grath@mail.datanet.hu

## AZ EGY GYÜRŰ HASZNÁLATA

Fródó a Gyűrűt a társaihoz közelében tartja. Ilyenkor a Gyűrűt tárgyként használva (tekete gomb) meg lehet látni, hogy hol vannak a társai. A Gyűrűt a társaihoz közelében tartva, vagy, mint a képen is, egy paliót használva.



### MELLETT

- Szép videók és hangulatos zenék
- Remélhetőleg a jövőre elkészülő folytatás sokkal jobb lesz

### ELLEN

- Egyáltalán nem hozza a könyv hangulatát
- Rendkívül rosszul van programozva
- A harcrendszer a facsipesznél is egyszerűbb

### PEREPUTTY

- Buffy The Vampire Slayer  
Electronic Arts
- Baldur's Gate  
Interplay
- The Fellowship of the Ring  
Universal Interactive

### ÖSSZETEVŐK

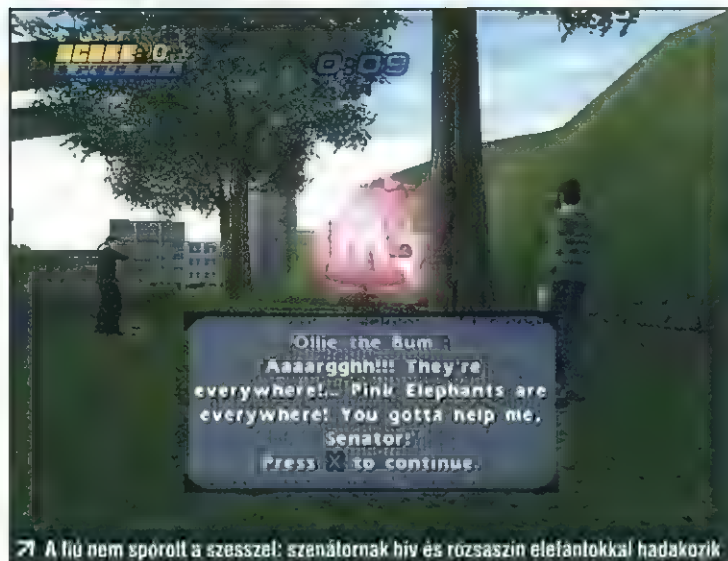
GRAFIKA	85
HANG	87
SZAVATOSSÁG	40

### ÍTÉLET

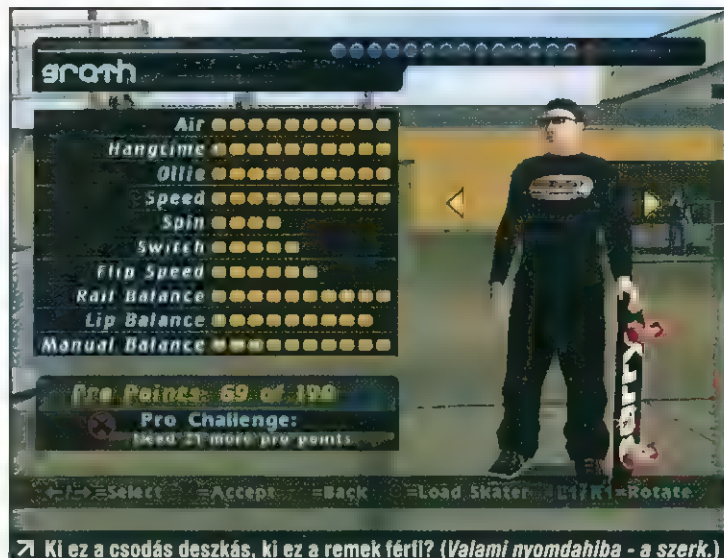
68

WWW.LORDOFTHERINGS.COM





➤ A lú nem spórolt a szesszel: szenátornak hív és rózsaszín elefantokkal hadakozik



➤ Ki ez a csodás deszkás, ki ez a remek férfi? (Valami nyomdahiha - a szerk.)

## ■ A deszkák ura: a király visszatér

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TÍPUS **AKTIVISION** KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **ACTIVISION** MEGJELENÉS **PS2, PS3, PS4, PS5, XBOX 360, XBOX ONE, XBOX SERIES S, XBOX SERIES X, PC** NTSC **VERZIÓ** PAL



**T**ony Hawkhoz órát (de legalábbis naptárt) lehetne igazítani. Már negyedik éve, hogy minden ősszel szinte az összes lehető gépre megjelenik az aktuális verzió. (Ja, idén a GB Color kimaradt – de helyette lesz mobiltelefonra – mondjuk nem kell annyira lelkesedni, egyelőre csak az amerikai AT&T szolgálatánál.) Bár az Activision többi extrém sport-játékának színvonala néha igencsak megkérdőjelezhető volt, de Tony mindig is a trónon ült, legalábbis az Aggressive Inline (Multiplay! 2002. október) megjelenéséig. Bár a Neversoftnál eddig mindig képesek voltak arra, hogy felülmulják önmagukat és lényeges, jól sikerült újításokkal szereljük fel a Tony Hawk-programokat, ennek ellenére egyáltalán nem voltunk benne biztosak, hogy ez a negyedik résznél is menni fog

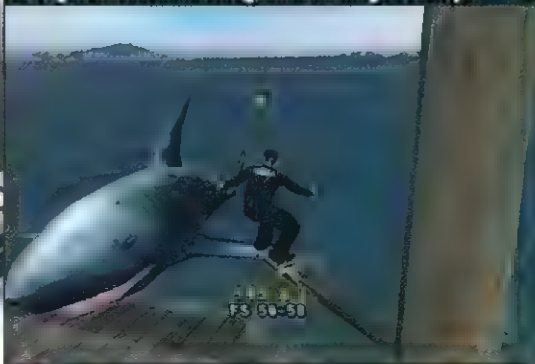
### A régi-új játék

Pedig nem kellett volna kételkednünk: a fejlesztőcsapatnál még mindig tudják, hogy mi kell a játékosoknak. Az első rész ugye magát a stílust teremtette meg, azóta annak játékmenetét – mi több, az irányítását – másolja a legtöbb hasonló program. A második részben bevezettek a manual mozdulatot, ami a kitűnően megtervezett pályákkal együtt jelentősen megnövelte az előadható kombók hosszát és ezzel együtt a játékélményt. A harmadik rész már az újgenerációs gépeken is bemutatkozott, ahol az eddiginél sokkal méretesebb helyszínek, a revert-mozdulat és a szép grafika volt a program húzóereje. A lényeg azonban sosem változott: minden futam két percig tartott, és a pályákon vagy néhány előírt feladatot kellett megoldanunk, vagy egy gordeszkás versenyen kellett érmet szereznünk.

Az idei részben egészen az alapokig mentek vissza, és szinte minden átalakítottak. Talán

a legszembetűnőbb újítás, hogy eltűnt a két perces időkorlát, és immár karrier-módban is annyit gurulhatunk fel s alá, amennyit csak akarunk. Persze nem kell azt gondolni, hogy ez mindent megold, és így mindenre annyi időnk van, amennyit akarunk – na nem, ez egyáltalán nem így van. Először például még feladatunk sincsen, érdemes körbejárni a pályát, megismerkedni a jó pontszerző helyekkel (félcsövek, hosszú csúszkák). Ha nagyjából ismerjük az adott helyet, ideje elbeszélgetni az ott tartózkodókkal. Akik feladatot adnak, azokat a program egy igen feltűnő zöld nyílal jelöli, így nem lesz nehéz megtalálni őket. Eleinte tízen vannak a pályán, de ahogy teljesítjük az általuk kívántakat, még hatan tűnnek fel: a két titkos pálya kivételével mindig 16 feladatunk lesz. A kihívások rendkívül sokfélék lesznek, de egy közös jellemzőjük mindig van – mégpedig az, hogy ilyenkor él az időlimit. Hogy ez mekkora, az adott feladattól függ, pár másodperctől két percig terjedhet.

➤ A gőrdeszkázásnak megvannak a maga veszélyei

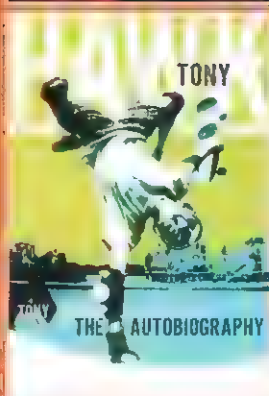


➤ Egyes feladatoknál a Grand Theft Auto-nézőpontot





# TONY HAWK



## A feladatok

Még felsorolni is lehetetlen, hogy mennyi dologunk lesz, itt csak a leggyakrabban előfordulókat említeném meg. Minden helyszínen lesz két olyan megbízás, ahol egy pontszámot kell elérnünk (High Score illetve Pro Score). Ehhez két perc áll rendelkezésünkre, ilyenkor érdemes azonnal a már előbb kinevezett kedvenc helyünkre száguldanunk, így viszonylag könnyedén teljesíthetjük ezeket. Két perc áll rendelkezésünkre a S-K-A-T-E betűk összeszedésére is, ami szintén visszatérő eleme a sorozatnak. Az ez után következők viszont mind újak: például ötletes dolog a C-O-M-B-O betűk felszedése – itt ugyanis egyetlen kombóval kell ezt megtennünk! A legtöbb pályán lesz egy olyan feladatunk is, hogy két percen keresztül azokat a trükköket adjuk elő, amiket a szurkolók (illetve az állatkerti pályán a majmok) akarnak. Az is többször előfordul, hogy egy másik deszkás hív ki minket egy kis versenyre: háromszor kell nagyobb értékű kombót előadnunk, mint ő. A versenyek sem tünnek el, ezúttal a pályákon belül szerepelnek, néha még új felcsöveket is felszerelnek. Itt az a cél, hogy minél több pontot szerezzünk, az eddigi részekkel ellentétben nem nagyon számít, hogy hányszor esünk el (legalábbis én öt eséssel is kaptam már 98 pontot). Arra vigyázzunk, hogy ne hagyjuk el a verseny területét, mert ha kint végződik egy kombó, akkor az nem számít bele a pontszámunkba. Néhányan a program alapjaira oktatnak minket, van, aki a Manualt, van, aki a Revertet és van, aki a Spine Transfert magyarázza el, általában három lépésben keresztül. Szintén új dolog, hogy néha egy speciális trükköt kell előadnunk, amihez először természetesen a Special-mércénket maximumra kell tölteni. Végül akad pár olyan megbízás, amikor a Skitching nevű trükköt kell használni, azaz

bele kell kapaszkodni egy autóbó – itt ugyanúgy kell ellensúlyozni, mintha grindolnánk. Az állatkertben ennek egy módosított változatát kell előadnunk, itt egy elefánt farkát kell megragadnunk, és az kezd el húzni minket (ráadásul az elpotyogtatott... khm... emésztési melléktermékeivel folyton kilendít minket egyensúlyunkból).

És akkor még nem is beszéltem az egyéb, pályaspecifikus feladatokról, melyekből szintén rengeteg van, és igencsak feldobják a játékot. Egyszer például oroszlánokat kell visszacsalni a ketrecükbe, máskor pedig öt nagyszájú, éppen edző rögbitst kell elűtnünk. Az is tetszett, amikor egy görkoris hív ki minket egy versenyre: ilyenkor a deszkán hanyatt fekvéssel kell repesztelnünk, és így kell átmennünk minden kapun. Lesz, amikor egy fokák közé esett fotóst kell kimenteni, egy cápát elkergetni, vagy egy lopott kamerát visszaszerezni. Az elvontabbak közé tartozik, amikor egy rámpáról kell egy céltábla középsőbe ugranunk, vagy amikor kutyák elől menekülve kell csontokat felszednünk. A legelborultabb feladat azonban kétség nélkül az első pályán vár minket egy erőteljesen illuminált állapotban levő csöves kérésére kell lebrnunk a garazdalkodó rózsaszín elefántokat...

Amennyiben sikerül a 130 feladat (az első hét pályán ugye 16, a maradék két tüköson pedig 14-14) közül kilencvenet abszolválnunk, megnyílnak a profiknak szóló kihívások – ezekből rogtán hatvan szakad a nyakunkba. Ezek az egyes versenyzőkhöz kapcsolódnak: az igazi életükben nagy jelentőséget kapott versenyeken kell szerepelni, vagy a hozzájuk kapcsolódó trükköket kell előadni. Rodney Mullennel természetesen flatland-trükköket kell előadni, Bruce Raynolds-szal grindolni fogunk, a jó öreg Tonyval pedig a leghíresebb mozdulatokat kell előadnunk, többek között a legendás 900-at. Ezúttal bármelyik versenyző-



1 Tony Hawk's csúszboarder



2 Anarchy in the UK!



3 Milyen szellemes - szellemek dirigálnak

vel is teljesítjük az alap kihívásokat, mindenkinél beszámít, és ha egy versenyzőt fejlesztünk, akkor a többi statisztikája is javul. Ez főként a THPS 3 után jó hír, hiszen ott a titkos versenyzőként mindenkinél – a teljes listáért 22-szer! – végig kellett (volna) szenvedni magunkat az összes pályára összes feladatán.

## További újdonságok

A pénz ezúttal újra úgy működik, mint a második részben: a pályákon lebeg, és mindegyiken 25 százdolláros vár az eber deszkásra. Ezekkel tudunk aztán a boltban vásárolni új ruhákat, deszka-borító matricákat, kódokat, illetve rejtett karaktereket (például Jango Fettet vagy Eddie-t, az Iron Maiden kabalafiguráját) és titkos pályákat. Az új versenyzők 9.000 dollárba kerülnek, míg a pályákért 15.000-t kell kipergetnünk; az egyik egy karneválban játszódik, a másik pedig a Mat Hoffman 2-ből a chicagói pálya. A Skitching mellett az egyetlen új mozdulat a Spine Transfer, amivel a medencéből könnyűszerrel kilibbenhetünk, a felcsöveknél pedig átkerulhatunk azok másik oldalára (a levegőben kell lenyomni az R2/R1-t), ráadásul akkor is használható, ha rossz helyzetben – mondjuk tarkóra – érünk földet. A zene idén is fantasztikus lett, a DVD-n 35 előadó szerepel, mind a metál (AC/DC, Iron Maiden, System of a Down), mind a punk (Toy Dolls és az Anarchy in the UK a Sex Pistoltól), mind a rap színtérről (Run DMC, Public Enemy) remek együtteseket szedtek össze. A harmadik résztől eltérően a játék sosem szaggat, viszont a grafika nem egy különösebben nagy szám: első ránézésre a két verzió jöserivel megkülönböztethetetlen. A mi karakterünk ugyan jól néz ki, de a kiaktól

a kuldéseket kapjuk, azok valami elképesztően pocskul fastenek! Elvileg a PS2-es verzió támogatja az online megmérettetést, de mivel ez nálunk csak jövő tavasszal lesz kipróbálható, ez nem sokat nyom a latban. A pályák legtöbbje nagyszerűen van megtervezve (nekem leginkább az Alcatraz és a Kona tetszett), élmény felfedezni minden zeget-zugot, ki tudja, hogy hol találunk valami jól használható helyet.

Az Aggressive Inline körülbelül két hónapig ácsingózhatott az extrém sport-játékok képzeletbeli trónjára, de az új Tony Hawk most is jött, látott és győzött. Most már csak arra leszek kíváncsi, hogy a következő részben milyen újításokat tudnak még kitalálni.

Grath  
grath@mail.datanet.hu

## MELLETTÉ

- Ismét jelentős fejlődésen ment át a játérendszer
- A feladatok sokrétűbbek, mint eddig
- Nagyszerű muzsikák

## ELLENÉ

- A grafika most már kicsi kopottas
- Lehet, hogy végérvényesen kifoltak magukkal, és már nem tudják tovább fejleszteni... :-)

## PEREPUTTY

- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Aggressive Inline
- Evolution Skateboarding

2 játékos

NTSC

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	78
HANG	92
SZAVATOSSÁG	94

## ÍTÉLET

**90**

WWW.ACTIVISIONO2.COM/HAWK





## Az extrém sportok új hulláma

# KELLYSLATER'S PRO SURFER

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ | FEJLESZTŐ | MEGJELENÉS 2002.10.18. PAL



**M**ostanra valószínűleg mindenki hozzászokott, hogy havonta legalább két-három extrém-sport-program kerül a boltokba – még azok is, akiknek herója van ezektől a játékoktól. Ennek a rohamnak az éllovasa az Activision, akik idén a legsikeresebb szörfös-sel, Kelly Slaterrel összeállva egy új sorozatot indítottak el. Alapjaiban ez a program sem szakít az eredeti, Tony Hawk-stílus által felállított hagyományokkal, vagyis karakterünk a különböző trükkök előadásával teljesíti az egyes feladatokat, így fejlődik és ér el újabb helyszínekre. A fő különbség abban van, hogy deszkáskunk itt nem egy hatalmas pályán gurul ide-oda, hanem hullámokat kell meglovagolnia. Ez lényegesen beszűkíti mozgásterünket (vagyis inkább, lehetőségeinket), hiszen így a hullámhegy előtt – esetleg abban – kavargatva kell lendületet gyűjtünk, hogy a víztömeg tetejéről a levegőbe szökkenve előadjunk pár trükköt.

A KSPS-ben három nagy csoportra oszthatjuk a végrehajtható mozdulatokat. A hullám előtt haladva forgolódhatunk, „farolhatunk”, ezek az ún. Face-trükkök. Ezekkel egyszerűen megfordulhatunk (ha pár másodpercnél tovább siklunk hátrafelé, akkor ugyanis menthetetlenül a vízbe pottyanunk), másrészt pedig rendkívül gyorsan feltölthetjük a Special-mércénket (erről később). Amennyiben elrugaszkodunk a hullám tetejéről, a levegőben lehetőségünk van előadni a szokásos Grab- és Flip-trükköket. A harmadik csoport az, amikor bemerészkedünk egy lecsapódó hullám alagútjába (ehhez mindössze lefelé irányt kell nyomni, az innen való kikeveredéshez pedig

az X-et, illetve Xboxon az A-t kell használni), akkor ott a háromszög/Y gombokkal, és a D-paddal adhatunk elő különféle nyaktörő mutatványokat.

Alapesetben csak az egy kategóriába tartozó trükköket fűzhetjük össze kombókká, de így nem teszünk szert túl sok pontra. Ahhoz, hogy egy ideig minden sikeres trükkünk beleszámláljon az adott kombóba, fel kell töltenünk a kis mércét, ami a jobb felső sarokban mosolyog. Ehhez a Face-trükkök és a hullámalagútban való haladás segítenek hozzá, valamint az, ha tokeletesen landolunk a levegőben végrehajtott mutatványok után. Feltöltődés esetén (a zöld csík sárgává válik), amíg nem rontunk nagyot, vagy nem telik el sok idő az egyes trükkjeink között, minden egyes előadott mozdulatunk növeli az alappontszámot, esetleg az erre ható szorzót. Ráadásul ilyenkor áll lehetőségünk van előadni a speciális trükköket, melyeket a Trick Book zöld színnel jelöl.

Mivel ezt az állapotot elérni igen könnyű, a pontalapú feladatok nem fognak nehezéget okozni: forgolódásokkal töltsük meg a mércét, majd ugorjunk néhány extrát, aztán menjünk be a hullám torkába, és ezt ismétlegessük. Volt olyan kombó, ami 43 egymásba láncolt trükkből állt, ami már önmagában 200 000 pont fölé repített. Arra azonban vigyázzunk, hogy ha elesünk, mert rosszul landolunk, esetleg nekimegyünk a hullám „falának”, vagy hátrafelé szörfözünk, akkor az egész addigi kombónk ugrott.

A pályakon kapott feladataink általában a szokásos pontgyűjtőgetős megbízások, de arra is igen sűrűn van példa, hogy egy bizonyos ideig Special állapotban kell

maradnunk. Az is előfordul, hogy egy pár dolgot (matracon napozók, más szörfösök, kis jégtombók) el kell útnunk a menet alatt – viszont visszamenni természetesen nem lehet. Ezeknél egy fokkal érdekesebb az, ahol pont abban a pillanatban kell előadnunk egy jó trükköt, amikor a fényképező lekap minket. Az Icon Challenge is jópofa opció, itt véletlenszerű sorrendben kell előadnunk meghatározott mozdulatokat. Egy futamra két-három percünk van, ha vízbe pottyanunk, akkor körülbelül tíz másodpercet veszünk.

A 15 helyszín és a 13 versenyző (köztük olyan titkosakkal, mint Tony Hawk, vagy egy közsobor) rendkívül sok lehetőséget biztosít – hát még ha hozzávesszük, hogy mindenkinél hat-nyolc deszkát és egy extra kosztümöt is megszerezhetünk. A grafika egész szép, bár az is igaz, hogy az egy szem versenyzőnkön és a hullámon kívül mást nem nagyon fogunk látni. Xboxon a víz és a különböző fényhatások jobban sikerültek, és a PS2-es verzióban tapasztalt szaggatásokra sincs példa. Rengeteg videót – több mint két órát! – nézhetünk meg a játék során, amelyek nagy részét Kelly kommentálja (bár kicsit melankolikus hangulatban). Ez egyébként a játék egészére jellemző, a zenék sem a szokásos punk/rock/punkrock számok, hanem elszállós, nyugodtabb muzsikák. A Treyarch jó munkát végzett, a Kelly Slater egy jó kis sportjáték – semmi extra, de egyedi hangulatával, helyenként csodálatos vízeffekttel kellemes kikapcsolódás a tucatszám érkező gördeszkás/BMX-es programok között.

Grath  
grath@mail.datanet.hu

### MELLETT

- Teljesen egyedi, nyugodt hangulat
- Élethű trükkök, nincsenek superkombók
- Realisztikus vízeffekt

### ELLEN

- A „gyűjtőgetős” feladatok igen idegesítőek
- Nem túl változatos a program
- A PS2-verzió viszonylag sokat tölt

### PEREPUTTY

- Kelly Slater's Pro Surfer
- TransWorld Surf
- Infogrames
- Sunny Garcia Surfing
- Ubi Soft

2 játékos

NTSC

WWW.ACTIVISION02.COM/SLATER

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	93
SZAVATOSSÁG	86

### ÍTÉLET

83





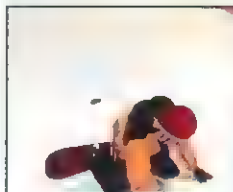
➤ Még szerencse, hogy a hegyek tele vannak ilyen csúszkákkal



➤ A hegylakó hatalmas kombóba kezd



➤ Itt még vezettem



## ■ Húvós fogadtatás

# TRANSWORLD SNOWBOARDING

TÍPUS EXTREM SPORT KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS 2002.11.11. PAL

**X**boxra a gép megjelenését követő egy hónapban két fantasztikus snowboard-játék is megjelent. Az Amped realisztikus program, mondhatni hódoszka-szimulátor volt, az SSX Tricky pedig egy sokkal akciódúsabb, az igazi sportra szinte egyáltalán nem emlékeztető száguldás. Két ilyen színvonalas játék után minden próbálkozóknak nagyon nehéz dolga van, hiszen a magas léccet könnyű leverni.

Amikor kijötték az első információk és – főleg! – képek a TWS-ből, mégis úgy gondoltuk, hogy nem lesz itt gond. A fejlesztők rengeteg karakterről, pályáról és trükkről regéltek, a képeken pedig gyönyörű tájak és

aprólékosan kidolgozott deszkások voltak láthatók. Az idei E3-on aztán személyesen is kipróbálhattuk a programot, és nem is csalódtunk benne: nagyon potás volt, és a kezelésével sem voltak problémáink. Most pedig itt van a végleges változat, és mégsem mondhatni, hogy örömmámorban úszunk.

Ennek nem egy vagy két körülhatárolható oka van, hanem az a baj, hogy a program minden területen kisebb-nagyobb csalódot okozott. Egy extrém sport-játékban az egyik legfontosabb faktor a könnyű kezelhetőség, hiszen itt nagyon gyorsan kell előadnunk a megfelelő mozdulatokat. Ez különösen

igaz a snowboardos programokra, hiszen a lejtőn nincs megállás, itt nem lehet pihenni. A megszokott – és az E3-on még működő! – Tony Hawkos gombkiosztást azonban nem találjuk meg a TWS-ben, hiába nyomkodjuk a B és X gombokat, egy nyomorult trükköt nem fogunk tudni előadni! Ezekhez ugyanis a jobb analóg kart kell használnunk, így 16 egész mozdulatot hajthatunk végre (ha benyomjuk a kart, és úgy húzzuk valamelyik irányba, annak más mozdulat az eredménye). Ezt egyszerűen igen nehéz megszokni, (átállítani meg nem lehet), másrészt meg sokkal kevésbé precíz a dolog, mert meglehetősen pontosan kell eltalálnunk az átlós irányokat – ha csak kicsit is elmozdulunk egy másik irányba, akkor már egy más trükköt adunk elő. A Tony Hawk 3-ból átvettük a revert mozdulatot (a két flipperkar együttes benyomása), ezzel köthetjük össze kombókká az ugrásokat. A földet érés pillanata előtt hajtjuk végre, és ekkor lesz pár másodpercünk, hogy belekezdjünk egy újabb nyaktörő mutatványba.

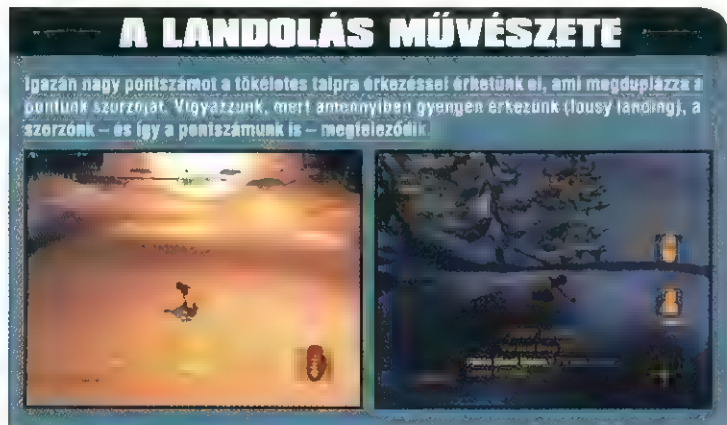
Az ígért tíz versenyzőt ugyan megkaptuk, ám azzal a „kis” szépséghibával, hogy őket semmilyen módon nem tudjuk fejleszteni, vagy akár csak kedvünk szerint öltöztetni (pontosabban kiválaszthatjuk, hogy szemüveggel vagy anélkül akarunk-e velük csúszni, de ennek nincs hatása, ugyanis mindenképpen fogjuk viselni a kukkért). Képességeik nem javulnak, és annak ellenére, hogy szponzorai fel vannak tüntetve, nem nyerhetünk extra rucikat sem (Oké, egyet

kapunk, ha 95%-ig végigvisszük a programot, de akkor már majdnem mindegy.)

Összesen 17 pályán próbálhatunk szerencsét, melyeket több csoportra oszthatunk. A legtöbb közülük hagyományos lesiklás, ahol csak a kitűzött célokra kell figyelni. Ennek két variációja a Straight Jump, ami tulajdonképpen egyetlen ugrást jelent, illetve a Halfpipe, ahol természetesen egy félcsőben kell ugrálni. Az előbbiektől kicsit eltér a verseny, de csak annyiban, hogy itt a célok között van az is, hogy nyerjünk, vagy hogy a checkpointokon elsőként haladjunk át. A máshonnan már az unalomig ismert feladatokat kell itt is végrehajtani: adjunk elő egy meghatározott trükköt (mivel nincs beépített trükklista a programban, ezért rengetegszer kell próbálkoznunk, mire megtaláljuk a keresettet), érkezünk talpra X méter magasról, vagy csúszunk végig Y hosszúságú kerítésen, esetleg törjünk össze pár hirdetőtáblát, meggyaszt

Már a fenti kritériumok is szemránco-láshoz vezettek volna, ám még kismillió apróbb hibát találunk a TWS-ben. Nagyon hosszúak a töltési idők, sok tereptárgyon át lehet esni (különösen a kerítéseken), és a valósághoz sincs semmi köze. Az Ampedben ugyan már-már túl nehéz volt talpra érkezni, itt viszont még trükközés közben leérve sem esünk el! A grindolás is hasonlóan könnyű lett, annak köszönhetően, hogy ha instabil helyzetben ugrunk egyet, utána újra szikla-szilárdan tapadunk az alattunk levő felületre. Mindazonáltal a TransWorld Snowboarding nem egy rossz játék. A grafika például nagyon szép, akár kilométerekre is elláthatunk, és rengeteg eltérő hőtípussal találkozhatunk (igaz, néhány pályán szagat, ami elég duhitó). Rengeteg zene van a DVD-n, de akár a merevlemezről is hallgathatjuk a saját számainkat. Az is tetszett, hogy rengeteg hódoszkás promóvideót nézhetünk végig, összességében több, mint 130 perccel! Akik már kivegeztek az Ampedet, azok azért nyugodtan kipróbálhatják – csak ne számítsanak olyan hosszú, kemény játékra és mély játékménetre.

Grath  
grath@mail.datanet.hu



Igazán nagy pontszámot a tökéletes talpra érkezéssel érhetünk el, ami megduplázza a pontunk szorzóját. Vigyazunk, mert amennyiben gyengén érkezünk (lousy landing), a szorzónk – és így a pontszámunk is – megfeleződik.

## MELLETT

- Eltérő pályatípusok
- Több mint kétórnyi snowboardos videó
- Helyenként gyönyörű

## ELLEN

- Rengeteg idegesítő hiba maradt a programban
- A trükközés igen nehézkes
- Miért kell szagatnia egy konzoljátéknak?!

## PEREPUTTY

- Amped
- Microsoft
- SSX Tricky
- Electronic Arts
- TransWorld Snowboarding

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	90
SZAVATOSSÁG	60

## ÍTÉLET

75

játékos NTSC WWW.TRANSWORLDGAMES.COM/SNOW





➤ Most már ez a béka is tudja, hogy bombát enni nem túl jó ötlet



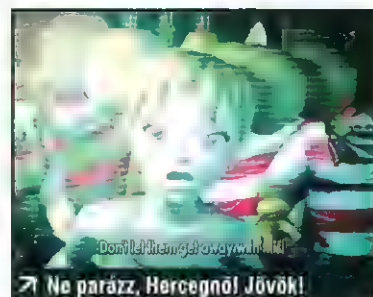
➤ Akcióban a mindent elnyelő porszívó



➤ Az időbandita menekülőre fogta



➤ Hibázáskor visszateker az "idő-video"



➤ Ne parázz, Hercegnő! Jövök!

## ■ Idétlen, de időtlen időmanipulálás

# BLINKX THE TIMESWEEPER

TÍPUS AKCIÓS KIDÓ MINTATÍPUS FEJLESZTŐ ARTOON MEGJELENÉS 2000. FEBRUÁR PAL



A Microsoft egyre több és színvonalasabb exkluzív játékkal lép meg a nagyerdeműt – jó példa erre a Blinkx, ami az első bittől az utolsóig profin kivitelezett játék. Tegyük hozzá azt is, hogy nem a szomszédban fabrikáltak, hiszen a készítői – az Artoon fejlesztőcsapat – Japánban tenyedik, pont ott, ahol az Xbox eddigi pályafutása egyenesen bukásnak minősíthető.

Microsoft szemtelen lépése a Sony-val szemben egyben az egyetlen lehetséges út a japán piac meghódítására: japán embereknek, japán fejlesztőktől,

japán játékokat kell gyártani. Az is igaz, hogy ha megnézzük az utóbbi évek játékszoftver-eladásainak mutatóit (géptípustól függetlenül), akkor igencsak túlsúlyban szerepelnek a lista első helyein a japán fejlesztők. És ami a szigetlakóknak tetszik, az – egy-két igazán elborult dologtól eltekintve – nekünk is tetszeni fog. (Jöhetnek a Metal Gear Solidok és a Crazy Taxi!) A Blinkx készítői eredetileg a Segánál dolgoztak, olyan projectekben, mint például a Sega Saturn egyik legjobb platformjátéka, a Nights: Into Dreams. Ez már eleve egy kitűnő ajánlólevél, és talán garancia is a jó játékra. A csapat komolyan vette a kihívást, és nem bohóckodta el a megelőlegezett bizalmat. Olyan játékot tett le az asztalra, amit még jó sokáig etalonként fogunk emlegetni – megköszöndöm, akármilyen géptípuson.

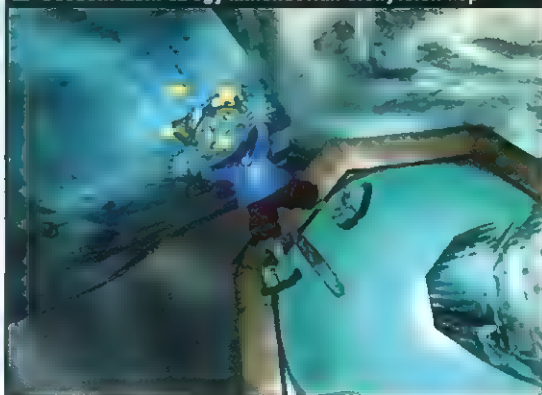
A játék története egy bizonyos macskapopuláció körül forog. Ők „gyártják” az időt és mindenki tőlük vásárolja meg. Az időgyárban mindaddig simán mentek a dolgok, amíg egy Tom-Tom Gangnek nevezett időbandita társulás (ők pedig disznók) meg nem szállta a B1Q64 kódnevű hallgató bolygót, amely kísértetiesen hasonlít a Földre. Céljuk a bolygó idejének elrablása és másoknak való további értékesítése. Viszont túl nagy volumenben próbálták kiaknázni az időt, így a felszabaduló időkristályokat nem tudták megfelelő sebességgel elraktározni. Ezeknek pedig az a tulajdonságuk, hogy ha túl sokáig vannak szabadon, akkor előbb-utóbb átalakulnak idő-szörnyetegekké. Az irányítás kicsűszött az időbanditák kezéből, a bolygót pedig előzbnlötték a szörnyetegek. Az egyetlen megoldás a bolygó időellátásának megszüntetése lenne, de ezt megakadályozandó, a Tom-Tom Gang tuszul ejtette a bolygó hercegnőjét. Ennek Blinkunk is szemtanúja volt, és bár eléggé képtelenségnek tűnik a szerelem első látásra macska-ember viszonylatban, főhősünk mégis sikeresen teljesítette ezt a paradoxont. Az időellátás megszűnése a B1Q64 lakóinak végét jelenti, amit Blink nem nézhet tétlenül: önfeledő módon beleveti magát a bolygóhoz vezető térkapuba.

A játék klasszikus platform sémákra épül. Hősünket irányítva meg kell keresnünk az adott helyszínen garázdálkodó idő-szörnyeket és likvidálnunk őket. Blink a szokásos képességek mellett (tud szaladni, ugrani, stb.) egy fegyverrel is fel van szerkezve: a Time Sweeper nevezetű „porszívóval”. Ezzel – kapacitásától és erejétől függően – különféle méretű tárgyakat tudunk felszippantani, amiket egy gombnyomással ki is tudunk löni, ily módon likvidálva az ellenfeleinket (a célra

➤ Full extrás szolgáltatás a shopban? Sajnos nem...



➤ Öööö... Izé... ez egy kimondottan előnytelen kép





## Az IDŐKRISTÁLYOK FUNKCIÓI



### PAUSE – MEGÁLLÍTÁS

Ezek a kristályok az idő pár másodperces megállítását teszik lehetővé. Amikor aktiváljuk, akkor rajtuk kívül minden megáll egy rövid időre (kivéve persze a rendes időszámítást). Az alkalmazására nem fogjuk kitérni, mivel szerintem egyértelmű. Igen fontos, hogy a mi Pause módban vagyunk, addig nem lehet a kapcsolókat sem aktiválni!



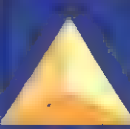
### SLOW – LASSÍTÁS

A sárga csillag-kristályok begyűjtésével az idő lelassításának képességét lehetünk a magunkévé egy rövidke időre. A Slow aktiválásakor a körülöttünk zajló események – amolyan Mátrix-szerűen – lelassulnak, míg mi teljes sebességgel ténykedhetünk tovább. A Slow használata igen sokrétű, főellenfeleknél, vagy több ellentel esetén jó szolgálatot fog tenni.



### REW – VISSZATEKERÉS

Az egyik legjópofább időmanipuláció a játékokban. Általában egy esetben kell használnunk, amikor a pályán valami összeomlik (vagy ledől). A Rew képességet aktiválva az idő visszateker úgy 10-15 másodpercet (a rendes időszámítást persze nem), és a leomlott híd (vagy szobor, vagy akármilyen) visszaépül. Egyes építmények idővel újra leomlanak, mások egészben maradnak. A Rew használata egyértelmű, általában észre fogjuk venni, ha valami épp az orrunk előtt esik a darabjaira (rezeg a kontrollert).



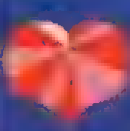
### FF – ELŐRE TEKERÉS

A Fast Forward képességnek fogjuk a legkevésbé használni, de adott esetben ez is jól jöhet. Az FF aktiválásakor az idő egy picit felgyorsul, és mi is gyorsabban tudunk mozogni. A dolog aprósága, hogy ilyenkor Blinx kap egy vedőpajzsot, így nem sérülünk semmitől. Az FF használatára nincs sok lippem, igen ritkán kellett hozzá folyamodom. A legtöbbször „elfőlttem” üresbe, mert kellett a többi képességnek.



### REC – FELVETEL

Szintén jópofa lehetőség, bár erre sem lesz során szükségünk. A Rec aktiválása után pár másodpercünk van, hogy kedvünk szerint akciózzunk valamit. Az idő lejárta után automatikusan visszatekerődik minden, és onnan indul újra, ahonnan eredetileg a Rec-ot aktiváltuk. Igen ám, de megjelenik egy áttetsző zöld Blinx, aki pontosan elmentti azt, amit mi pár másodperccel korábban csináltunk (pl. egy kapusót aktiváltunk). A Rec használatára ritkán fogunk sort keríteni, de akkor csak az újult megőrzést (pl. dupla ugró két kapcsolóval).



### RETRY – ÚJRA PRÓBÁLKOZÁS

A Retry igazából nem az időt manipulálja, hanem azt, hogy hány próbát kaphatunk. Alaphelyzetben 4 db szívceskénk van, és ha egy ellentel elkap minket, akkor ez eggyel csökken. Ha mind elfogyott, akkor vége a játéknak.

### ARANY KRISTÁLYOK

Ezek a kristályok bármilyen formában és méretben előfordulhatnak. A felszedésükért a pályá teljesítése után pénzt kapunk. Minél nagyobb egy arany kristály, annál többet ér. Ha lehet, akkor mindot szedjük fel.

tartás szerencsére automatikus). A porszívó LIFO (last in-first out) elven működik, azaz mindig az a tárgy repül ki belőle, amit a legutoljára felszippantottunk. Ez azért lényeges, mert a pályák teljesítése és elhagyása után a porszívóban maradt tárgyak után pénzültalmat kapunk. Ezek közt pedig kimondottan értékes darabok is találhatók (pl. a kérdőjelekkel tarkított labdák). A legtöbb ellenfél egyetlen lövéssel letudható, de persze a főellenfelek sokkal szívósabbak.

A pályákon itt-ott észlörva (és az ellenfelek ledőlésével) időkristályokat találhatunk. Ezek összeszedésével időmanipuláló képességekhez juthatunk. Három egyforma kristály összeszedésével egy, négy darab összeszedésével pedig két (egyforma) lehetőséghez jutunk. Alaphelyzetben négy manipuláló képességet tudunk tárolni, amelyek száma bővíthető. A már felszedett kristályokat eldob-

ni nem lehet, a rossz kombinációért viszont nem jár semmi – gyűjtögetés közben tehát figyelmesnek kell lennünk! Elszörva Titkos Macska-tokeneket is fellelhetünk, ezekért cserébe extra dolgokat kaphatunk (jópofa filmek, pl. a Tom-Tom Gang két tagja, amint erőművészkednek).

A pályák teljesítése után kapott pénzt a shopokban költhetjük el. Az egyik legfontosabb dolog a Time Sweeper fejlesztése lesz. Az alap porszívónk kapacitása öt tárgyra korlátozódik, amit kibővíthetünk tízre. A második szintű porszívó már sokkal nagyobb tárgyakat is fel tud szívni (a kisebbeket pedig jóval gyorsabban). A harmadik szintűvel már a 16 tonnás megjelölésű súlyokat is felszívhatjuk, így olyan helyekre is bemehetünk, ahová eddig nem tudtunk – vagyis adott a lehetőség, hogy egy korábban már teljesített pályára visszamenve további rejtett kincseket



↑ A játék "kifagyott": Pause-módban ugyanis csak mi mozoghatunk



kat derítsunk fel. Igen fontos a Retry Holder (életek számának) bővítése, ami által nyilván több lehetőségünk lesz a hibázásra. A Time Holderek számanak bővítésével több időkristály-képességet tarolhatunk egyszerre, ami a későbbi pályákon szintén létfontosságú lesz. Vethetünk különféle mintázatu ruhákat is, bár nagyon dragak (nem is próbáltam ki), az anyagi kereteink pedig elég szűkösek, ezért is érdemes visszamenni gyűjtögetni egy korábban teljesített pályára. Nem szabad például Retryt (élet) vásárolni a boltban, mert a legelső pályán simán feltölthetjük megcsapant készletünket – meghozza ingyen. A főellenfelek lenyomásával lehet nagyon egyszerűen, relative sok pénzt szerezni, a legtöbbjük közel 500 aranyat megfelelő kristályt hajt el alkalmanként (arról nem beszélve, hogy ismétlés a tudás anyja!).

A Blinx grafikáján látszik, hogy exkluzív Xbox-játék. A fejlesztők a szaggatásmentes képráfrítást megtartása mellett a véletlektől kiaknázták a doboz grafikai képességeit. Gyönyörű, nagyléptékű texturák tesztelnek minden lehetséges felületen. A poligonszám már csak főhősünket nézve is tekintélyes, de a legtöbb helyszín mérete és részletessége is igazolja ezt. Különleges effektben sincs hiány, pl. a Hourglass Cavern pályán még a falak is folyamatosan animalnak, olyan hatást kelte, mintha valamiféle vízfelület csillanása tükröződne rajtuk. Az „Xbox-szabvány” vizgenerátort itt sem hagyták pihenni: a játék egyes részeinél kimondottan szép és látványos vízfelületeket látunk. Ködsítéssel viszont nem fogunk találkozni, még a legnagyobb helyszínen is ellátni a pályát túlsó végéig. A figurák mozgása jól sikerült – kezdve Blinx-szel, vagy a főellenfelekkel –, de még a legkisebb, „Barba-papa”-kinézetű ellenfél is megszámlálhatatlan mennyiségű mozgásfázissal rendelkezik és rajzfilmeket megszégyenítő részletességgel mozog. A

pályák kinézetére jellemző a debil, rajzfilmes beütés, furcsa vonalvezetésű épületekkel, szögletesen görbe villanypóznákkal, gumiszzerűen képlekeny tereptárgyakkal – az egész nagyon ki van találva!

Amikor felcsendült a startképernyő kísé-  
rózenéje, hirtelen déja-vu érzés fogott el (SakmaN, te látod a zenét?! – a szerk.) Annak idején a 2D-s Sonicok zenéje volt ilyen hangzású, bár a hasonlóság talán nem véletlen (lásd bevezető). A lendületes, jellegzetesen japán szintipos hangzású dallamok macskanyávogás-szerű hangmintákkal vannak teleítüzdelve, már első hallásra belemásznak az ember fülébe és nem hagyják nyugodni. A hangeffektet ehhez mérten hasonlóan jók, szintén rajzfilmes hangulatúak.

Persze nincs hibamentes játék, és ez igaz a Blinxre is. A legnagyobb gondom az irányítás kötöttsége volt. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy ennyire profin kivitelezett játékban miért nem lehet kedvünk szerint átdefinálni! Nagyon sokáig szenvedtem a manuális kameraállításal, mert pont fordítva mozgott a kép, mint ahogy szerettem volna. Nem tetszett az időlimit sem. Eleinte rohögve teljesíthetők a pályák pár perc alatt, de a negyedik pályacsoporthól kezdve már bosszantóan rövid az a tíz perc. Mindent összevetve a Blinx: The Time Sweeper az egyik legszebb és legjobb Xbox-játék. Ráadásul platform stílusú, amiből egyelőre meg igen kevés van erre a masinára. Ha az apróbb hibáitól el tudunk tekinteni, akkor ne habozz, ved rá magad – nem banod meg!

SakmaN  
sakman@ipma.hu



## MELLETT

- Döbbenetesen szép grafika
- Jópofa, eredeti ötlet
- Abbagyaghatatlan

## ELLEN

- A kamerakezelés néha bosszantóan rossz
- Nem lehet átdefinálni az irányítást
- A tíz perces pályánkénti időlimit

## PEREPUTTY

Blinx: The Time Sweeper

- ToeJam and Earl  
Sega
- Crash Bandicoot  
Universal Interactive

1 játékos

NTSC

## ÖSSZETEVŐK

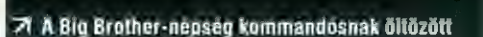
GRAFIKA	90
HANG	85
SZAVATOSSÁG	85

WWW.BLINXTHEGAME.COM

## ÍTÉLET

87





## ■ Az idő újrafelosztása

# TIMESPLITTERS2

TÍPUS	1000-110	KIADÓ	1999	FEJLESZTŐ	1000-110	MEGJELENÉS	1999	NTSC	1000-110	PAL	1000-110	GC/PAL
-------	----------	-------	------	-----------	----------	------------	------	------	----------	-----	----------	--------

**A** TimeSplitters első része 2000 őszén jelent meg, mint exkluzív PS2-játék. A megjelenési határidő szórása miatt sajnos úgy került a boltokba, hogy a fejlesztők kénytelenek voltak egy csomo dolgot kihagyni belőle, pedig szerettek volna még egy kicsit bebeszteni a programon – amire akkor már nem jutott idő. A végeredmény egy gyenge történettel megáldott,



érezhetően befajszított és optimizáltan játékos lett. A kritika ennek ellenére az egészig magasztalták, leggyakrabban a rendkívül magas minőségű játékok miatt. Azóta eltelt nagyjából öt év, és megkezdte a folyamat a fejlesztők minden olyan dolgot, amit az elsőnél nem kellett. Legnagyobb különbség az, hogy ma csak az Eidos marketingcsapata – a két rész közötti tényleg konzervatív különbséget lehet a különbséget a közönség között. Az időszakban a konzolpiac is megváltozott, így a játék PS2 mellett

GameCube-ra és Xboxra is elkészült. Talán paran még emlékeztek N64-ről a GoldenEye (007) játékra. Ezt a fantasztikusan jó játékot az angol Rare fejlesztőcsoport készítette (akik ma már Microsoft-zászló alatt eveznek), és azért emlegettem meg őket, mert ha némi hasonlóságot véltek felfedezni az egykori Bond-játék és TimeSplitters 2 között, az egyáltalán nem véletlen: a TimeSplitters 2 fejlesztői között több volt Rare-es emberke is található.

A játék alapötletének az első részben gyökerezik, vagyis jönnek a gonosz Időosztók, akik üfűtet ki akarják törölni a Földet a világminőség történelméből. A történet 2401-ben folytatódik, noha egyszer már sikeresen megakadályoztuk, a TimeSplitters nem adják fel korábbi tervüket, és újra próbálkoznak. Egy hatalmas úralomáson épp abban a bizonyos rosszban sántikálnak, amikor kétszemélyes kommandóknak rajuk tőrt. A hirtelen jött támadás váratlanul éri őket, az egyetlen lehetséges menekülési útjuk az időkapu. Arra azért még van idejük, hogy felkapkodják, és magukkal cipeljék a földi történelem korábbi időpontjaiba az időkristályokat – nekünk pedig az időgépg segítségével utánuk kell erednünk és visszaszerznünk az ellopott kavicsokat

A Timesplitters 2 egy vérbeli akciójáték, megpedig a saját szemszögű lovoldózós (FPS) fajtából. Főhősünk a konzolokon már megszokott módon a két analóg karral irányítható, de lehetőségünk van az egész irányítás újradefiniálására is, így mindenki beállíthatja magának a korábban más játékoknál megszokott kombinációt. Nekem az tűnt a legjobban használhatónak, amikor a bal karral vezetünk

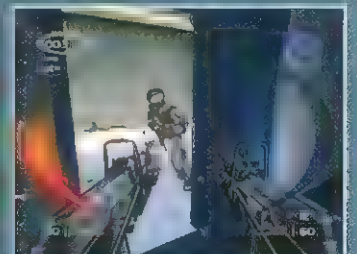
az előre-háttra és oldalazó, a jobb karral pedig a nézelődő-célzó mozgassort. Egyetlen dolgot hiányoltam csak: a játékból nem lehet ugrani. Ez mondjuk Xboxon egy kicsit furcsa lesz a Halohoz szokott játékosoknak, a pályák azonban úgy vannak felépítve, hogy erre ne is legyen szükség. Kicsit különleges módon kétféle célzásmód is használható. Az egyikben nincs célzószerszám, és kénytelenek vagyunk a szemérmékünkre hagyatkozni – erre könnyen rá lehet érezni, de persze gyakorolni kell. A másik módban kapunk egy célzóesztét, amit a nézelődésre használatos analóg karral mozgathatunk. Ennek viszont megvan az a hátránya, hogy ilyenkor karakterünk egy kicsit késve fordul (a célzóeszt egy bizonyos határon belül

úgy mozog, hogy a kamera közben áll, majd ha tovább nyomjuk a kart az adott irányba, akkor a kép is elfordul). Bizonyos esetekben – amikor lényeges a pontos célzás – ugyan nagyon hasznos lehet, de csak ebben a módban a játék számomra játszhatóan volt. (Ergo: a két módot keverve javított használati.)

Problémás eset az eszközök (fegyverek, bombák, Uplink térkép) váltogatásának megadása is, mert a léptetés igen lassú, és ez vésszerűen akár a végünket is jelentheti. Szerencsére, hogy van egy jobb módszer is: a start gombot lenyomva a menübe kerülünk, ahol egyszerűen kiválaszthatjuk a megfelelő eszközt, ami a kilépés után máris a kezünkben landol. Külön író pont a készítőknél, hogy a fegyverek közül

## MULTIPLAYER A KÖBÖN

1. The first step in the process of the investigation is the identification of the problem. This is done by the investigator who is responsible for the study. The next step is to collect data. This is done by the investigator who is responsible for the study. The next step is to analyze the data. This is done by the investigator who is responsible for the study. The next step is to interpret the data. This is done by the investigator who is responsible for the study. The next step is to report the results. This is done by the investigator who is responsible for the study.







➤ Csúnya vagy, Natasa! Rádásul süket is!

## A PLAYSTATION2-VÁLTOZAT



nem választható, amelyikhez épp nincs lőszerünk. Egyes fegyvereknek két üzemmódja is van, pl. az AK47-es gránátvetőként is működik. Lényeges felszerelési tárgy az Uplink, ami tulajdonképpen egy térkép, ezen láthatjuk az ellenfeleinket, a pásztázó kamerákat satöbbi, és ha találunk hozzá játékkártyákat, akkor GameBoyként is üzemel! Tetszés szerinti mentési lehetőség sajnos nincs (a program automatikusan ment), ám a nagyobb helyszíneken mindig van egy ellenőrző pont (kb. szakasz a felénél) – így ha elhalálozunk, nem kell teljesen előlőről kezdeni a pályát.

A TimeSplitters 2 igazság szerint majdnem hibamentes – már ami a játékmenetet illeti. Azért van egy apró bosszúság, ami valószínűleg elkerülte a tesztelők figyelmét: a pályák egy részén a biztonsági kamerákkal manipulálhatunk, de ha kilépünk ebből a módból, akkor a kezünk üres lesz, azaz az eredetileg kézben tartott fegyvert nem veszti újra elő a karakterünk. Ez akkor igazán gáz, ha mondjuk épp egy ajtót nyitottunk ki valami trükkel, és ténykedésünk eredményeképpen tudnunk kifelé az ellenfelek. Mi pedig kilépünk a kamera módból és reflexből osztanánk öket – e helyett csak a levegő bokszoljuk.

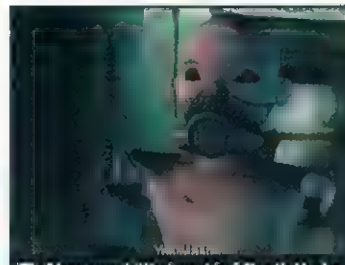
A játék vizuális szempontból igencsak kellemes. A kilenc megfélemlítő kristálydarab ugyanennyi – egymástól teljesen eltérő – történelmi kort jelent, melyek nagyszerűen vannak megalkotva. A Notre Dame-ban katakombákban és a magában a katedrálisban kell szaladgálnunk, az azték birodalomban dzsungelben, a romok között lavírozhatunk, Neo Tokyóban

pedig teljesen magával ragad minket a Blade Runner világához kísértetiesen hasonlító, esős-borongós, futurisztikus nagyváros hangulata. A fejlesztőcsapat ebből a szempontból jelesre vizsgázott. A helyszínekkel csak egyetlen – méghozzá mindegyikre jellemző – gondom van: sajnos nagyon kicsire és szűkre sikerült. Igazából egyszer sem találkozunk nagy, nyílt terekkel, mindig szűk folyosókon és klausztrófiáit kiváltó pályákon kell kóricálnunk (Habár lehet, hogy ez már szórászhasogatás tünik, ugyanis a játék hangulatan szinte semmit sem ront.)

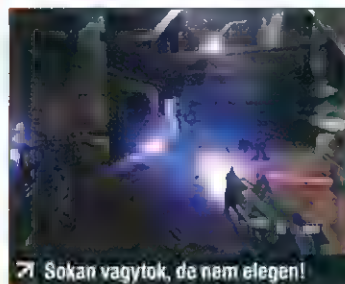
Nagyon jópofa az is, hogy főhőseink mindegyik helyszínen más és más alakban jelenik meg: az orosz duzzasztógátnál kommandós leányzóként, a pánszi helyszínen udvari bolondnak öltözött csajként, a robotgyarban pedig – mily meglepő – robotként. A kulcsinbeli változás egyébként a hangokra ugyanúgy vonatkozik: sérülés esetén mindig az adott karakterre jellemző hangokat hallhatunk, legyen az férfi, nő, vagy szervetlen gép. A figurák kinézetére egyébként nyugodtan rányomhatjuk a rajzfilmszerű jelzőt, ami a kissé eltulzott arányoknak köszönhető (pl. jóval szelesebb lábszar és kar, Muppet Show-szerű arcfelépítés). A mozgásuk az előző részhez képest nagyon fejlődött. Az átvezető animációkban (melyek a program saját grafikus motorjával készültek) jól megfigyelhetjük, hogy a figuráknak szinte mindenük meg lett animálva: mozog az egész testük, az egész arcuk – még a beszédhez is szinkronizálva lett a szájmozgás. Sokat fejlődött az ellenfelek mozgása is. A zombik imbolyogva haladnak



➤ (F)El a fejfel, sráco!



➤ Alacsony költségvetésű Darth Vader



➤ Sokan vagytok, de nem elegend!

felénk (néha elesnek), ha pedig a közelünkbe érnek, lekevernek egy nagy máflást. A robotok a bekapott találatoktól razkódva agonizálnak, majd darabokra esnek szét. Egyébiránt az összes karakter mozgására jellemző a rajzfilmet idéző stílus, ami jól passzol a kulakjukhoz. Sajnos a készítők nem nagyon kápráztattak el minket speciális effektekkel. Talán az egyetlen ilyen grafikai trükk az esős-havas pályákon a képernyő látványos elhomályosítása, ami tényleg döbbenetesen jól néz ki – ráadásul egyáltalán nem is zavaró!

A zenék a futurisztikus helyszíneken lendületesek, a komorabb pályákon viszont mélabusabbak, a chichagor pályán ragtime, a western helyszínen pedig „Morricone után szabadon”-stílus szól – ami úgy jó, ahogy van. A hanghatások szintén el lettek találva. Korábban már említettem a karakterhez igazított beszédhangokat, de emellett a különféle hanghatások is megérnek egy pár mondatot. Azokon a pályákon, ahol rossz az idő, a hófúvás vagy az eső zaja teljesen autentikusnak hat, de az ürlömlés prunttyogó elektronikus háttérzajai is tökéletesen belesimulnak a játék hangulatába.

A TimeSplitters 2 sok-sok kellemes órát fog okozni azok számára, akik szeretik a többjátékos FPS-eket. Egyjátékos módban sajnos túl rövid – de ha nem várunk tőle Half Life-féle mélysegű sztorit, azért nyugodtan el lehet lenni vele. De azért csak az az igazi, ha meghívunk egy havert, vagy a szomszéd srácot (kicsajjt, nagyi, Bodrit), és nyomunk vele egy jó kis deathmatch-partit!

SakmaN  
sakman@ipma.hu

## NYEREMÉNYJÁTÉK

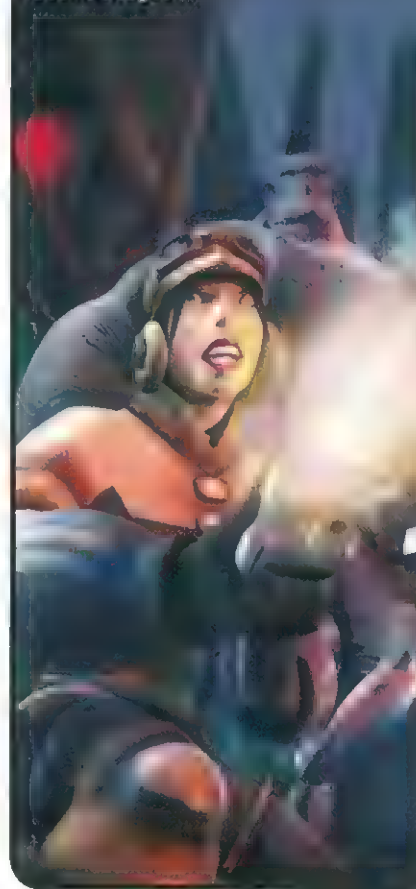
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft. által felajánlott TimeSplitters 2 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

### Milyen zsebkonzol szerepel a játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!  
IPMA Media Service Kft.  
1300 Budapest 3., Pl. 210

A borítékra kérjük ird rá:  
"TimeSplitters 2-játék". A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



### MELLETE

- Jobb történet, mint az első részben
- Kimondottan jó többjátékos módok
- A történelmi korok hangulatát nagyon elkapták

### ELLEN

- Rövid egyjátékos mód
- Nyílt terek nincsenek, csak zárt helyszínek

### PEREPUTTY

- Halo (Xbox)  
Microsoft
- MOH: Frontline (PS2)  
Electronic Arts
- TimeSplitters 2

4 játékos

NTSC

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	86
SZAVATOSSÁG	75

### ÍTÉLET

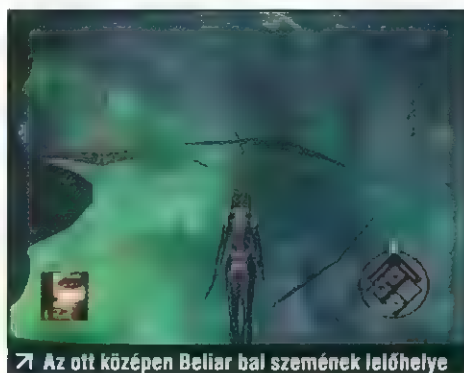
84

WWW.EIDOS.COM

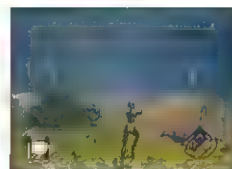
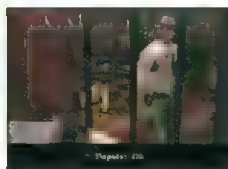
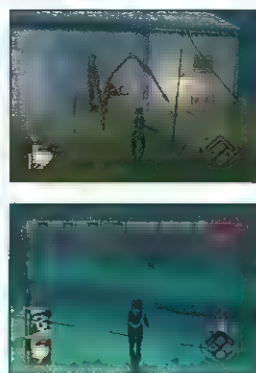




7 Hedroxék oszlódással szaporodnak. Tényleg!



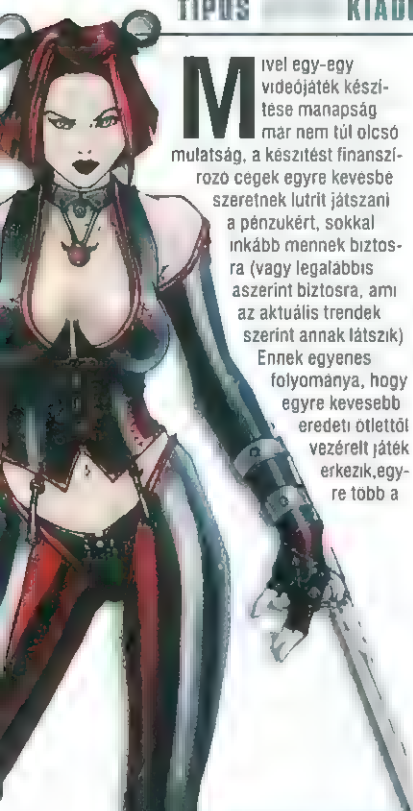
7 Az ott középen Beliar bal szemének lelőhelye



■ Amíg Dr. Jones a frigidládával szórakozik...

# BLOODRAYNE

TÍPUS KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC 2002.11.29. PAL



Mivel egy-egy videójáték készítése manapság már nem túl olcsó mulatság, a készítést finanszírozó cegek egyre kevesbe szeretnek lutrit játszani a pénzükért, sokkal inkább mennek biztosra (vagy legalábbis aszerint biztosra, ami az aktuális trendek szerint annak látszik) Ennek egyenes folyománya, hogy egyre kevesebb eredeti ötlettől vezérelt játék érkezik, egyre több a

klónszagú krealmány. A Bloodrayne készítői le se tagadhatják, hogy ők is áttanulmányozó kurzuson vettek részt, mert olyan játékot hoztak össze, amelyik magán viseli a közelmúlt sikerlistás címeinek jellemvonásait (hogy a történetről már ne is beszéljünk). Így tehát a Bloodrayne egy külső nézetes akciójáték lett, minimális kalandelemmel és logikai fejtörővel

Főhősünk Rayne kisasszony, a Brimstone Society nevezetű titkos szervezet ügynöke. A szervezet azért titkos, mert a tagjai egytől-egytől vámpírok (amit ugyebár az emberek között nem túl egészséges reklámozni, legalábbis egy ideig), illetve – pl főhősünk esetében is – félig emberek, félig vámpírok. A játék története három részre van tagolva. 1933-ban kezdődik, ahol a helyszín az Egyesült Államok, azon belül is Louisiana állam, Morton városa, ahol feladatunk egy furcsa „fertőzés” eredetének felderítése és megszüntetése lesz. A második szakasz öt évvel később, valahol az argentin partvidéken, egy náci tengeralattjáró bázison kezdődik. Itt halunk legelőször Jürgen Wulfról, a megszállott „mügyűrtöről”. A náci göré ősi relikviák után kutat, melyek emberfeletti képességekkel ruházzák fel azokat használat, mert ezekkel szeretné segíteni a Harmadik Birodalom győzelmét az elkövetkező háborúban. Úgy tűnik, hogy valami nagyon értékes leletre bukkant – egészen pontosan egy bukott angyal, Beliar testrészeinek nyomára. Ebben

a részben a dolgunk Wulf kergetése, és a náci likvidálása lesz. A harmadik felvonás már Németországban játszódik. Wulf már az angyal több „alkatrészét” birtokolja. Mondjuk az egyik szeme szerencsére nálunk van, de a leglényegesebb darab, Beliar Fekete Szíve Németországban, a Gaustadt kastélyban leledzik. Itt a feladatunk továbbra is náci likvidálása lesz, amíg a végjátékban magával Wulffal nem kerülünk szembe

A Bloodrayne első ránézésre nem sokban különbözik a hasonló, külső nézetes akciójátékoktól. Hősnőket a két analóg karrai tudjuk irányítani, a gombokkal pedig akciózhatunk (többféle kiosztás is van). A játék menet közben minden újdonságra részletesen kitér, azaz amikor egy új képesség, vagy támadás birtokába jutunk, akkor szemleletes bemutatást tart. Az adott feladat végrehajtásához is kapunk segítséget a programtól. A képernyő jobb alsó sarkában található egy többfunkciós kijelző. A külső kör a tájoló, melyen kék ikonként jelentkezik az éppen aktuális célpont (vagy célpontok). Ez lehet célszemély, kapcsoló, ajtó, helyiség stb. Az ikon a célpont távolságát és elhelyezkedését is mutatja: minél nagyobb, annál közelebb vagyunk hozzá, ha pedig egy kis nyílát látunk, az azt jelzi, hogy a cél alattunk vagy felettünk helyezkedik el. A tájoló egyébként nem a helyes útvonalat jelzi, hanem a cél fizikai helyét, ezért előfordulhat, hogy a jelzés irányába futva falba ütközünk

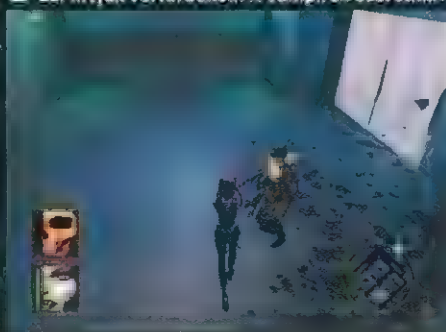
Negyféle különleges képességet szerezhettünk és használhatunk. Az első a sense, azaz érzékelés, amelyben a tájoló jelzést magán a pályán is megnézhetjük. A dolog olyasféle, mintha infra-látásunk lenne: a kép ilyenkor atmegy kékes színűbe, a cél pedig világoskék fénykör formájában jelenik meg. Ebben az üzemmódban az ellenfeleinket is láthatjuk (akár a falakon keresztül is), a teljesen egészséges ellenfél sárgás, az erősen sérült pedig piros színben jelenik meg

A következő képesség a Matrixban való megjelenése óta már az unalomig ismert lassított felvétel (bullet time) üzemmód. Ezt a képességet akkor kapjuk meg, amikor elkezdjük a második fejezetet. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor tényleg ki lehet kerülni (dodge) a felénk repülő skulákat, de ezt persze azért nem árt gyakorolni. Ez az üzemmód nincs időhöz kötve, akár lassítva is végigjátszhatjuk az egész játékot

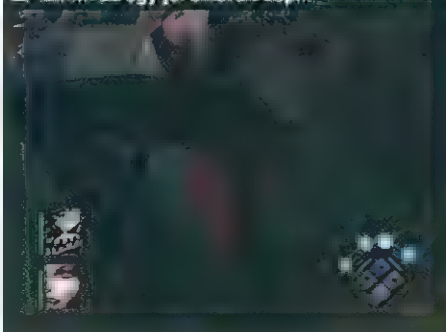
Amikor Beliar egyik szemét megtaláljuk, megkapjuk a távcső-látás lehetőségét. Ezt akkor érdemes használni, ha van nálunk pontlövő fegyver (pl. egy G3-as puská), így átmehtünk mesterlövészbe. Pontatlan fegyverekkel nem érdemes használni, viszont a Panzerfaust vagy Panzerschreck rakétavetőkkal is egészen jól használható

Az utolsó különleges üzemmód a Bloodrage, és a kezdetektől fogva használhatjuk. Ez egyfajta berserker (bevadulós) mód, amikor sokkal erősebbeket utunk, és kisebbeket

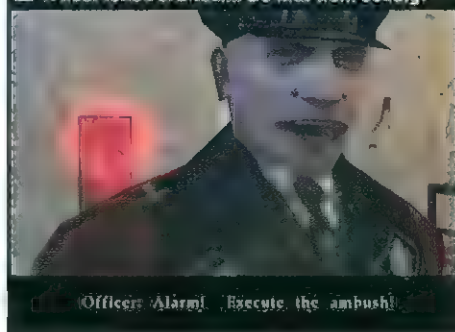
7 Ezt hívják vérfürdőnek. A vámpírok szeretik...



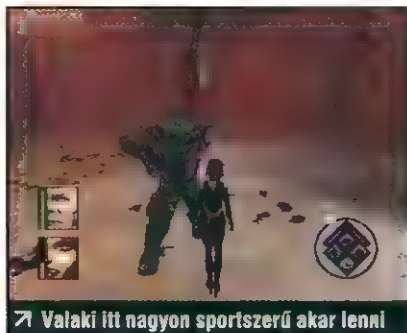
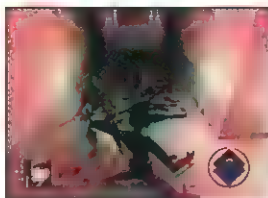
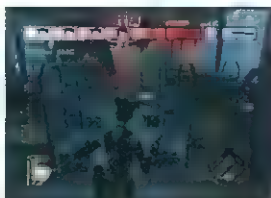
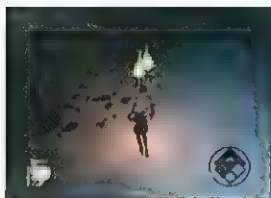
7 khm... Ez egy jól sikerült kép...



7 A náci főnök ordítózik. De már nem sokáig!






**➤ Mókás: Jetpackes nácik!**

**➤ Valaki itt nagyon sportszerű akar lenni**

**➤ Mostanában kimondottan paranoid gondolatok gyötörnek**

sebződünk. Csak akkor hívhatjuk elő, ha a jobb alsó sarokban látható kijelzőn feltöltöttük a két ferde csikocskát (pirosra), amire egy felirat is figyelmeztet. Ez akkor töltődik, ha az ellenfeleinket a pengékkel kaszaboljuk le (a lövődőzéssel nem). Aktiválásánál a kép beborosodik, az idő egy kicsit lelassul. Ezt a módot akkor érdemes használni, ha fogytán a lőszerünk, és sok esetben a főellenfelek ellen is csak ez nyújt megoldást.

Rayne alaplóból rendelkezik egy közelharcra használatos ezüst ötvözetű dupla karpengével, amivel szépen lehet kaszabolni a ránk törő ellenfeleket. A játék előrehaladtával aztán egyre erősebb kombókat tanulhatunk meg, melyek még hatékonyabbá teszik az amúgy sem gyenge karpengék hatásfokát. Még a játék elején kapunk egy Harpoonnak nevezett csákiat Mynce-től (ő az egyik főnökünk), amivel magunkhoz ránthajthatjuk leendő áldozatainkat. A csákija sajnos csak gyengébb ellenfelek esetén használható, az erősebb ellenfelek és elit katonák simán leblokkolják. A távolsági fegyverek száma elég szép, ezek közt a legkülönbözőbb pisztolyokat, puskákat és gépfegyvereket találjuk. A fellelhető fegyverek száma lmitált, és az erősebb fegyverekből (pl. rakétavető), mindig csak egy lehet nálunk. A kifogyott fegyvert Rayne automatikusan elhajtja. Nagy segítség a program készítőitől, hogy a lőfegyverek célra tartanak, ezért a találat mindig biztos, illetve azonnal látjuk, ha egy ellenfél lőtávolba kerül. Lehetőségünk van eldobható, robbanó eszközök birtoklására is (pl. dinamitrúd, kézigránát).

Az ellenfelek rossz szokása, hogy bántanak bennünket. Rayne megromlott egészségi állapotát csak egyetlen módon tudjuk feljavítani: vérszivással. A közeli ellenfelekre simán ráugorhatunk, a távolabbi áldozatunkat a

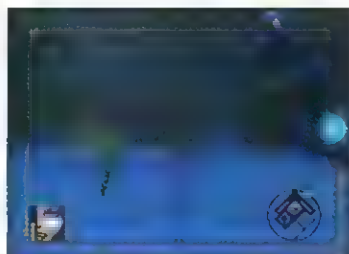
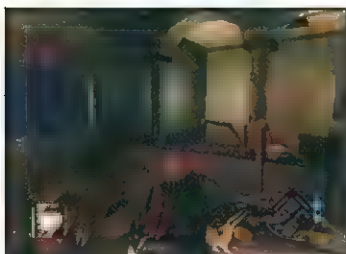
csákiya alkalmazásával magunkhoz ránthajthatjuk (legalábbis a gyengébbeket, amelyek nem tudják blokkolni), és ráugorva szivhatjuk ki a vérüket. Ezzel egyébként meg is öljük az ellenfelet, ezért a nagy tömegben támadó lények esetén érdemes ezt alkalmazni – amit a vérszivás közben sebeznek rajtuk a többiek, azt azonnal vissza is gyógyuljuk.

A BloodRayne grafikailag nem tartozik a kiemelkedő kategóriába (az Enclave vagy a Morrowind sokkal szebb volt). Ennek legfőbb oka az lehet, hogy a játék mindhárom konzolon (PS2, GameCube, Xbox) egyszerre jelent meg – a készítő viszont lusták voltak gépspecifikusan átprogramozni a játékot. Az Xbox-változatban például pont ezért nem találunk benne olyan szép vízeffekteket, amit ma már szinte minden Xbox-játékba beletesznek. Marad tehát a hullámzó poligonrács, némi mocsár-szerű texturával. A többi grafikai elem a jó átlagosba lazán belefér. Az ellenfelek kinézete szintén változó, az első fejezet pókszerű szörnyei kimondottan jól sikerültek – hát a zombik már kevésbé. A másik két fejezetben leginkább katonákkal fogunk találkozni, ezek kidolgozottsága szintén eltérő, a mozgásuk viszont egészen jó. A pályák felépítése és a környezet megvalósítása már sokkal jobb. Az épületek a szereplőknek megfelelő méretarányúak, a külső megvalósítás jó, a belső (berendezés) kivitelezés azonban inkább átlagos. Kimondottan jók a fényhatások (pl. a fegyverek torkolattúze, fáklyák, stb.), amibe a teljes vetett árnyékok is bele tartoznak. Ködsíttéssel is csak az első fejezetben találkozunk (ott a helyszín miatt kell is), a továbbiakban ez elfelejthetjük, hiszen akár a pálya túlsó végéig is elláthatunk. Az adott pálya teljes egészében a memóriában van, így nem kell várunk az állandó töltőgetésre.

A játék hangja a középmezőny felső részéhez tartozik, odafigyeltek arra, hogy a hangok minél valóságosabbnak hassanak. Jó példa erre, hogy a különféle fegyvereknek más és más a hangja: a kis kaliberű géppisztolyok gyorsabban és magasabb hangon kerepelnek, a nagyobb méretű géppuskák hangja jóval kíméletesebb és öblösebb. (Még azt is el tudom képzelni, hogy eredeti fegyverek hangját vették fel, hiszen a játékban minden lőfegyver a valódi nevén van jegyezve, és nem csak simán határozatunk vagy sorétes puskának hívják őket.) A környezet zajai is jók, a mocsári rovarok cripelése, az elektromos zárlat okozta kisülések hangja, vagy a távolban zajló tűzpárbaj zöreije csak tovább emelik a hangulatot. Azonban a legjobb kétségkívül a szinkron. Rayne hangja egyszerűen döbbenetes: ha kell, lekicsinylően flegma, ha gáz van, akkor meglepett, arulás esetén pedig szánakozóan cinikus. A többi beszédhang is nagyon a helyén van, ezen a területen a BloodRayne surolja a tökéletest. Az aláfestő zene kérdése elég érdekes, mert végig ugyanazt a muzsikát halljuk a játék alatt – már amikor halljuk. Jól megoldották viszont a dinamikus váltást: amikor sűrűbbre fordulnak az események, akkor a zene is begyorsul, ezzel is növelve az adott helyzet feszültségét.

A BloodRayne alapvetően egy jó játék, még ha nem is kiemelkedő. Vannak ugyan kisebb hibái, de egyik sem vérlázítóan bosszantó. Hangulatos grafika, találó hangeffektek, elég érdekes történet, vad gyilkolás és egy szexi főhősnő – általában ennyi elég szokott lenni az átlagos sikerhez.

SakmaN  
sakman@ipma.hu


**MELLETTÉ**

- Sok-sok pálya, változatos helyszínek
- Autentikus fegyverek és hangulat
- Jól sikerült akció/kaland turmix

**ELLENÉ**

- Pálya közben nem lehet menteni
- Minden géptípuson pixelre pontosan teljesen egyforma

**PEREPUTTY**

- Hunter the Reckoning  
Interplay
- Blood Omen 2  
Eidos
- BloodRayne  
Vampire

1 játékos

NTSC

**ÖSSZETEVŐK**

GRAFIKA	73
HANG	86
SZAVATOSSÁG	70

**ÍTÉLET**

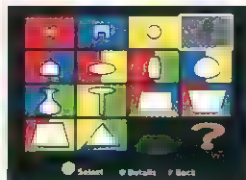
**74**

WWW.BLOODRAYNE.COM

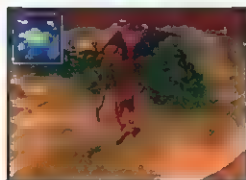




➤ Doshin megbotlott - ennek az ültetvénynek annyi



➤ Ezt már szeretem: mindenki az emlékművem építésén serénykedik



■ Óriás leszek, fát nevelek, kelő nappal én is kelek...

# DOSHIN THE GIANT

TÍPUS STRATÉGIA KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL



A történelem során sokan képzelték magukat istennek, de csak keveseknek adatott meg, hogy valóban akkora hatalommal rendelkezzenek – ráadásul az önjelölt istenek általában csúfos véget értek. 1989-ben aztán fordult a kocka, s mostanság már ott tartunk, hogy minden hétköznapi halandó létrehozhatja a saját kis univerzumát, és élet-halál urának képzelheti magát. Mint sok más egyebet, természetesen ennek az igénynek a kielégítését is a videojátékok tették lehetővé. Az egészet elindító alapmű a Populous címet viselte, s egy csapásra egy új játéktípust teremtett: az istenszimulátort.

## A jó és a gonosz óriás

A Doshin the Giant egy tipikus tagja ennek a műfajnak. Adva van egy sziget, és azon négy különböző nép, kiknek legendái szerint egy nap egy hatalmas figura lép elő a tengerből, s onnantól kezdve minden megváltozik. Természetesen a játékos feladata, hogy megszemélyesítse a szóban forgó óriást, s eldöntenie, hogy jót vagy rosszat tegyen-e a sziget lakóival.

Valójában nem is egy, hanem rögtön két óriásról van szó. Alapvetően Doshinnal vagyunk, a szeretetóriással. A folyton mosolygó sárga kolosszust egyfajta építőmunkásként vehetjük igénybe, bármit megfoghatunk és odébb cipelhetünk vele. Legfőképpen fakat kell pakolgat-

nunk, ugyanis a fák biztosítják az éltető erőt a szigeten. Ahol fa van, ott a környéken minden zöldell, és a szigetlakók természetesen csak a termékeny területeken tudnak letelepedni.

Doshinról ugyanakkor egy gorbnyomással átválthatunk Jashinra, aki a gyűlölet óriása. A vörös démon a pusztítás nagymestere: szárnyai révén mérőföldeseket tud ugrani, s ahol becsapodik ott jókora kráter keletkezik, azon kívül a földet dongetve szétcsap embert és épületet egyaránt, a tüzlabdáinak pedig még a hegyek sem tudnak ellenállni.

Az istenfélő emberek természetesen félnek az isteneiktől, de ugyanúgy szerethetik is azokat. Félelmet kelteni persze jóval könnyebb, mint az emberek szeretetét kivívni, és ez nem csak a gyűlölet óriására vonatkozik. Doshin hatalmas ludtálpakon lépked, ezért kisebb balesetek mindig előfordulnak. Ráadásul olyan suszter sajnos nem létezik, aki az ő méretében lappelit készítené, úgyhogy az óriásunk meztelb közlekedik, s időnként belerug épületekbe, mire fájlalva a tyűkszemét hátrafele ugrál, s ilyenkor szintén összetaposhat néhány embert vagy akár épületet is. A kikapított aldozatok rokonainak pedig nehezen lehetne elmagyarázni, hogy csak merő véletlenségből „léptünk félre” (pontosabban a perreputtyuk fejére), szóval a mosolygós óriás is éppúgy gyűlöletet ébreszthet a hódolói körében, mint Jashin. Szó se róla, a szeretet és a gyűlölet egyformán a malmunkra hajthatja a vizet. Bizonyos szempontból mindegy, hogy pozitív vagy negatív érzelmeket táplálunk óriásunk iránt: mindkettő egyformán erősebbé teszi a belénk vetett hitet, s ezáltal növeksznük fizikailag is. A szeretetet szívek szimbolizálják, míg a

félelmet és a gyűlöletet halálfejek, s mindig növekedünk egy fázist, valahányszor sikerül a képernyő keretét telepakolnunk valamelyikkel. Azt persze nem árt hangsúlyozni, hogy a növekedés a játékban nem az életcélunk, csupán eszköz ahhoz, hogy meg tudjunk mozogni nagyobb objektumokat.

## Az emlékművek

Akkor hát mi is egy óriás dolga? Megtehetjük, hogy törünk-zúzunk, de úgy nem jutunk egyről a kettőre. Jobban járunk, ha elkezdünk az emberek kedvében járni, s életteret alakítunk ki a számukra. Az óriásunk rendelkezik azon képességgel, hogy bárhol megváltoztathatja a talaj szintjét: ez a legalapvetőbb és legsűrűbben használatos mozdulat. Miután

eltüntetjük a nemkívánatos hegyeket, vagy földterületeket varázsoltunk elő a tengerből, az odateleplő emberek már tovább végzik a kisebb földmunkákat. Elsimítják a talajt és épületeket húznak: legelőször is lakóházakat építenek, aztán ültetvényeket létesítenek, amikor pedig már megteremtették az általános jólétet, akkor szabadidejükben egy emlékművet emelnek a falu főterén. A munkában a falu apraja-nagyja részt vesz, és jó esetben az emlékművet nekünk szentelik.

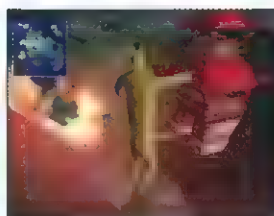
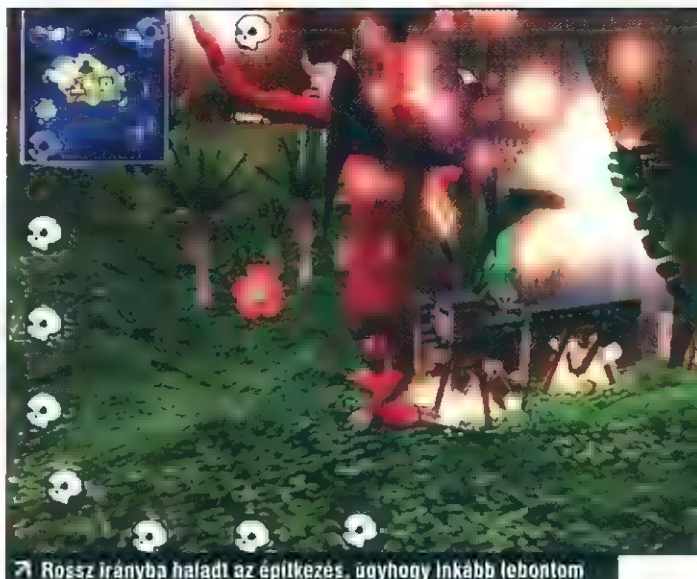
A játék célja tulajdonképpen nem más, mint hogy minél több ilyen emlékmű dicsőítse a nagyságunkat: magyarul egyáltalán nem mindegy, milyen emlékművek kerülnek felállításra. Először is egy kis virággal kell kedveskednünk az embereknek, különben csak egy értéktelen kőhalmazt tákolnak össze (amit

## HONNAN IS JÖTT DOSHIN?

A Doshin the Giant tulajdonképpen nem egy új játék. Eredetileg a 64DD-hez készült, vagyis az N64-hez csak Japánban megjelent 64 Mbyte-os lemezegységhez. Kár, hogy a 64 Disk Drive kudarcnak bizonyult. Hosszú huzavona után 1999 végén, három évvel később dobták a piacra, mint ígérték, s akkor már a kutyát nem érdekelte – elvégre időközben a Capcom bebizonyította (a Resident Evil 2-vel), hogy egy hagyományos N64 cartridge-re is ráfér ugyanannyi adat, s az így nyert produktum nem kerül csilfagászati összegekbe. A 64DD így végül a Nintendo másik melléfogásának, a Virtual Boy-nak a sorsára jutott: nagyon kevés játék jelent meg hozzá, úgyhogy alig ért meg egy évet, és a feledés homályába merült.







➤ Kertészeti technikánk egészen sajátos

➤ Kicsit külfeltem napozni a "bicsre"

➤ Rossz irányba haladt az építkezés, úgyhogy inkább lebontom

aztán rombolhatunk is le). Virágot úgy tudunk növesztetni, ha sok fát ültetünk egy helyre. (Egyszerre csak egy virág nevelhető, ezért ha már van egy a szigeten, a következő azonnal elsohord.) A virág az építkezésnél hatással van az emberekre, s a segítségével művészi alkotás születik.

Miután megvan az első emlékművünk, a következő lépés az, hogy lehetőleg mindig más népcsoportok építsenek nekünk szobrokat, amit a népek keverésével tudunk elérni. Négyféle törzs él a szigeten, akiket a ruházatuk alapján tudunk megkülönböztetni: piros, kék, sárga vagy zöld színeket figyelhetünk meg rajtuk. Ahhoz, hogy keverni tudjuk őket, új falvakat kell létesítenünk. A teremtés folyamata ugyebár az Őszdévetség óta ugyanúgy működik: először is kell egy férfiember, akit valami kietlen, lehetőleg a többi településtől távol eső környéken lerakunk (máskülönbben visszaszétl a sajátjaihoz), majd viszunk neki egy asszonyt. Ezzel a frigy megkötöttük, s a pároska új falu építésébe kezd. Ha úgy tetszik, vihetünk oda még egy vagy két embert, s az így kialakított szíznarányok fognak majd a falu zászlóin feltűnni. Ez pedig azért fontos, mert az emlékművek építésénél a szíznarányoknak megfelelően különböző alkotások készülnek. A főmenüben illetve a pause menüben találunk egy „Monument List” nevű pontot, amin szerepelnek a már meglévő emlékművek, ugyanakkor azoknak a körvonala is látható, amiket még meg kellene építtetnünk. Ami pedig még fontosabb: a körvonalak mögött az is jelezve van, hogy milyen összetételű falvak szükségesek az egyes formák elkészítéséhez – ez tehát tippként szolgál.

### Egy átlagos nap

Miután egyre sokasodnak a falvaink, vigyáznunk kell azok megtartására is. Bármikor előfordulhat például természeti katasztrófa. Tűz üt ki, viharfelhők közelednek, tornádó akarja elsöpörni a településeket, netán egy vulkán

kitorpánna lehet számítani. Az ellenintézkedés mindig elég egyszerű és esszerű: például a tüzet eltaposunk vagy vizes árkot mélyítünk az útjába, a viharfelhőket lefeljűljük, a vulkán kráterébe pedig csatornát vájunk, s úgy tereljük a lávát a lakatlan területek felé. Időnként a sziget feltékény szellemel, a Nortyk is megkésérítik a napjainkat, akik az életet biztosító fákat próbálják elrabolni: velük Jashinként bánhatunk el. Mint ez utóbbitól is látszik, a Doshin és Jashin közti váltogatás nem szimplán arról szól, hogy jók vagy gonoszak akarunk-e lenni. A különbozó helyzetek határozzák meg, hogy kit kell elővennünk. Jashin például nagyszerűen alkalmas arra, hogy a hetaívo falusiakat kizavarja reggelenként dolgozni, azonkívül ha nagyobb távolságokat kell átszelnünk, szinte nélkülözhetetlenné válik a mérföldes ugrása. Cipelni ugyan Jashin nem hajlandó semmit, viszont ha valahol vészhelyzet adódik, muszáj gyorsnak lennünk.

Amennyiben az emberek kedvében akarunk járni, úgy persze mindig Doshint kell választanunk. Hogy mit óhajtanak a kis semmirekellők, azt a fejük fölött megjelenő buborékok mutatják (akár a képgregényekben), amikben őtjait ikon rajzolódhat ki. Imádkozhatnak talajemelésért vagy sullyesztésért, fákat rendelhetnek, reklamálhatnak egy akadály miatt, vagy a virág hiányát jelezhetik az emlékművek építésénél. Ez minden. Látszólag nem túl sok, de néha bizony nehéz kitalálni, mit is akarnak. Például először fasítani szeretnének, viszont amikor ültetünk egy fát, hirtelen valami útban van nekik. Kiderül, hogy az imént lerakott fa helyén szeretnének építkezni, úgyhogy kicsit odébb rakjuk a dolgot, de még mindig utban van nekik valami. Végül csak rájövünk: maga Doshin akadályozza őket és félrevonulunk – végre mindenki boldog, s gyűlnek a szívek. E kis történet arra is rámutat, milyen könnyen kivihattuk a teremtményeink szeretetét, ami bizonyos trükkökre az lehetőséget. Amikor valami akadályt górdítunk a munkások elé, azt nem írják a számlánkra, viszont amikor azt eltakarítjuk, akkor rendkívül halasak. Főleg ha több tucat ember dolgozik egyazon építkezésen, ezzel a módszerrel gyorsan lehet szíveket begyűjteni.

A növekedés eleinte csak arra jó, hogy a hazákat fel tudjuk emelni. Ezek alatt gyakran

találhatunk bónuszladákat, melyek szíveket, halálfeljekeket, fákat vagy embereket rejtethetnek magukban. Gyakori növekedéssel később pedig olyan naggya lehetünk, hogy kilógunk a képből, s maximalisan el kell távolítanunk a kamerát. Valóban óriási óriásként lecsokkennek a távok, és hatékonyabbá válunk – bár ugyanakkor egy faluba tévedve úgy érezhetjük magunkat, mint az elefánt a porcelánbaltban. Még jó, hogy a végtelenségig nem nőhetünk, s rögtön rá is terek, hogy miért. A játékban az idő folyamatosan telik, noha azt nem jelzi ki semmi. Csak a nap állásából, vagy az árnyékokból tudjuk kikövetkeztetni, vajon mennyi van még az adott nappból, s ez azért lényeges, mert minden nap új órással kezdünk – természetesen egy „kicsi” órással. A régi órássaink teljesítményét a „Book of Giants” menüponttal nézhetjük meg: ez tehát egyfajta történelemkönyv.

### A nintendós istenszimulátor

Az már nyilván a képeinkről is kiderül, hogy egy elég agyament japán játékról van szó – habár most a jó értelemben. Elég csak ránézni Doshin alakjára, aki az emberben azt a benyomást kelti, mintha egy hároméves kisgyerek rajzolta volna. Felettébb sajátos könyökizülettel rendelkezik, úgyhogy amikor a karjait hullámoztatva epp „talajmunkákat” végzünk, a 80-as évek breaktáncosai elevednek fel az ember emlékeztetésében. Mulatságos figura, annyit szent.

A hangok is elég komolytalanok. A normális hangeffektusok (például a tenger hullámozása) mellett gyakran hagyományos hangszerekkel próbálták előidézni a természetes zajokat: például az építkezésénél mintha egy xilofonon játszották volna el a kalapácsok csattogását. Ez a komolytalanság sajnos néha az elviselhetőség határát surolja: az imitált madárécsipogásoktól biztosan falra mászik az, aki netán velünk együtt tartozkodik a szobában.

(Ez alatt a teljes szerkesztőség értendő – a meggyötört szerk.) A grafikát vizsgálva az biztos, hogy a Doshin the Giant nem az a játék, ami kizozza a GameCube-ból a maximumot. Ez egyrészt annak tulajdonítható, hogy tulajdonképpen egy régebbi játék (lásd a boxunkat) GameCube-átírata, másrészt annak, hogy a

terep rendkívül rugalmasan alakítható, s az engine mintha nem lenne eléggé felkészítve erre a nehéz feladatra. A texturázást bizony nem vitték túlzásba (noha azért az N64-es grafikán természetesen némileg javítottak), és folyamatosan megfigyelhető, hogy a különböző objektumok poligonjai egymásba csuszának – például már Doshin lába is belesüpped a talajba. Utóbbi hiba még kirívóbb, amikor az órással orra bukunk. Amikor ugyanis egy meredek hegyoldalból túl gyorsan akarunk leereszkedni, hatalmasakat tudunk zakóznai, s a feltápaszkodás animáció, anél Doshin néha derékig is belehajol a földbe. Az esés mulatságos, ugyanakkor a látvány illúziórömből.

Azonban mint sok-sok Nintendo játék esetében, úgy a Doshin the Giantnél is másodlagos szerepet játszik a grafika, tehát aki egy érdekes istenszimulátorra vágyik, egyáltalán nem tesz rossz lóra vele. Egy teljesen egyedi darab a műfajon belül: nem túl komoly, erőszakot csak minimálisan alkalmazó, akár gyerekeknek is ajánlható, azaz tipikusan „nintendós” istenszimulátor

V.Z.  
vzoli@ipma.hu



### MELLETTE

- Óriásnak lenni jóleső érzés
- Lehet építeni, de rombolni is
- Nagyon praktikus kezelőfelület

### ELLEN

- Túl lassú, néha már vontatott a játékmenet
- Nem változnak a célkitűzések
- Végig ugyanazon a szigeten ténykedünk

### PEREPUTTY

- Pikmin  
Nintendo
- Age of Empires 2 (PS2)  
Konami
- Doshin the Giant

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	68
SAVATOSSÁG	75

### ÍTÉLET

71

1 játékos

PAL

WWW.NINTENDO.COM



Forgalmazza:  
Stadlbauer Kft.  
1107 Budapest,  
Szállás u. 21

Nintendo®

GAMING 24:7



Yoshi's Island  
SUPER MARIO ADVANCE 3

Yoshi visszavág. Köszönjük Yoshi.

GAME BOY ADVANCE™



**Dream Land**  
1067 Budapest, Hunyadi tér 12.  
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813  
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00  
szombat: zárva

**Playstation2 lemezwásár 4.990,-**  
**Gameboy Advance játékok 7.990,-**  
**PS2 eredeti SMB memo 8.990,-**  
**Xbox és GC játékok 11.990,-től**

**Karácsonyi akciók,  
árengedmények!!!**

**A PS2, Xbox és Gamecube  
alapgépek aktuális áráról  
érdeklődj üzletünkben!**

A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója

## MÚLT HAVI JÁTEKAINK NYERTESEI

### Lords of the Rings-játék:

A helyes megfejtés: Szarumán várát magyarul Vasudvardnak hívják. (Elfogadtuk a Vasudvart is, de a Kürtvár az nagyon nem nyert...)

Lords of the Rings: The Two Towers PS2-játékot nyert:

Gebel Sándor, Komló

### Resident Evil-játék:

A helyes megfejtés: Csak Chris használhatja a lángszórót. (A kérdés jellegéből adódóan elfogadtuk a napalmgránátot is, ami nem támadó fegyver.)

Resident Evil GC-játékot nyert:

Egyed András, Balatonfüred

### FIFA 2003-játék:

A helyes megfejtés: Roberto Carlos a Real Madridban focizik.

FIFA 2003 PS2-játékot nyert:

Losonci András, Budapest

### Dino Stalker-játék:

A helyes megfejtés: a játék a Dino Crisishez kapcsolódik

Dino Stalker PS2-játékot nyert:

Ferencz Csaba, Mónosbél

### Scorpion King-játék:

A helyes megfejtés: a főellenség neve Magus.

Scorpion King PS2-játékot nyert:

Vass Sándorné, Nagykanizsa

# KONZOLIUM

BR. VI. RÓZSA U. 80. (A NYUGATINÁL)  
TEL: 269-10-32 H-P:10-18, SZ:10-13-IG

SONY PS2: 64.900,- PS ONE: 22.900,-  
MICROSOFT X-BOX AKCIÓ: 64.900,-  
NINTENDO GAMECUBE: 49.900,-  
JÁTEKOK 3900,-FT-TÓL, KIEGÉSZÍTŐK, SZERVÍZ, HASZNÁLT ADÁS-VÉTEL, POSTAI KÜLDÉS.

Gamecube Dreamcast Xbox PlayStation2

**Gyors szervíz 1 nap alatt, korrekt áron, garanciával!**  
**Csomagküldő szolgálat!**  
**DVD filmek készpénzes vásárlása!**

**Playstation 2 játékok hatalmas választéka 5000,-Ft-os egységáron!**  
**További akciós lemezeink pl:**

**Commandos 2** 11990,-  
**V-Rally 3** 11990,-  
**Tekken 4** 11990,-  
**Colin McRae Rally 3** 14990,-  
**Prisoner of War** 11990,-  
**GTA: Vice city** 14990,-  
**Metal Gear Solid 2** 7990,-

### Aksiós alapgépek:

XBox alapgép 2 db játékkal	68990,-
PlayStation 2 alapgép	62990,-
GameCube alapgép	43990,-
GameCube játékok akcióban!	
Luigi's Mansion	7990,-
Resident Evil 0	12990,-

**Decemberi nyitvatartás:**  
**H-P 10-17-ig !!!**

Megunt lemezedet, használt gépedet megvásároljuk, vagy vásárlás esetén beszámítjuk!  
Viszonteladókat rendkívül akciós áron kiszolgálunk! Mennyiségi kedvezmények!

**Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650**





➤ Pörgés közben nincs ami megállít



➤ Mász le rólam, nyamvad! hulló!



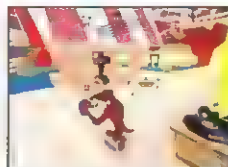
➤ Ha harc, hát legyen harc!



➤ Szőrídeszka törésteszt következik



➤ Itt most cserbenhagyásos gázolás várható



■ Ne fessd a tasmán ördögöt a falra – mert lebontja!

# TAZWANTED

TÍPUS PLATFORM KIADÓ

FEJLESZTŐ BLITZ

MEGJELENÉS 2002.09.

PAL

Az Infogrames legújabb platformjátékának főszereplője Taz, a tasmán ördög, aki főállásban a Warner Brothers Looney Tunes rajzfilmsorozatának egyik főszereplője. Talán kicsit kevésbé népszerű, mint Csöríke, Szilveszter vagy Dodo kacsa (Nem igaz! Taz a legnagyobb király! – az összes szerk.), ám szerény kommunikációs képességei, és féktelen természete ellenére – vagy talán éppen ezek miatt – elég jól beleillik az illusztris csapatba. A sztori szerint Taz számára ez a nap is a szokásos mederben folyik: hagyományos balfácán hebehurgaságával tönkretesz rajzfilmársai napját – ám most sikerül a szokásosnál is jobban fel-

bosszantania Risszrossz Samet, aki rögvést elfogja, majd kis magánállatkertjébe zárja barátunkat. Ám ami még rosszabb, Taz élete párja – a tasmán nőstényördög – is fogságba kerül, akit Sam egy kocsihoz pakol és az állatkert valamely félreeső zugába rejt el. Ez annyira feldühíti hősünket, hogy – a rá jellemző módon – bepörög, szétzuzza a ketrecet, majd párjának keresésére indul.

Miután megkapjuk Taz irányítását, Csöríke segítségével megismerkedhetünk Taz különleges képességeivel, melyek pontokba szedve a következők:

– Taz nem kifejezetten bőbeszédű lény, kommunikációs eszköztára csupán morgásokra és uvaltozásra korlátozódik, tehát ez utóbbit gyakorolhatjuk.

– Hősrünk olyan, mint egy kisgyerek, legalábbis abból a szempontból, hogy bármit hajlandó a szájába venni, legyen az dinamit, vagy akár szemetes-kuka – szerencsére a számára fogyasztathatlanságát általában kiköpi. Emésztéséről sokat elárul, hogy egy faládányi banánból a banánt köpi ki.

– Mint fajtájának minden példánya, Taz is hiperaktív, így forgószélként tud pörögni mindaddig, míg kedve tartja – vagy meg nem állítja valami

– Bár elsőre nehéz elhinni, valamilyen rokonság csak

lehet Superman és Taz között, hisz mindketten előszeretettel használnak telefonfülkéket átváltozásaira. Taz így nem csak új külsőt – pl. snowboardos, gördeszkás, pizzafutár – ölt, hanem új, speciális képességet is kap, melynek segítségével elsősorban a reá vadászó parkőröket teheti ártalmatlanná.

Nos, ha végeztünk a gyakorlással és veterán tasmán ördög módjára ugralunk, pörgünk, illetve üvöltünk a megfelelő helyzetekben, neki is vághatunk az igazi kalandoknak. Minden pályán az alapvető célunk a hét darab, Taz elfogására biztató plakát megsemmisítése lesz. Ezek igen érdekes helyekre kerültek (pl. egy szakadék felett billegő autó hátuljára, vagy egy medvék által őrzött kaptár oldalára), és az elpusztításukhoz szükségünk lesz Taz minden képességére. A plakátok eltüntetéséért darabonként 1000 \$-t kapunk, ami ha sikerül a kék ruhás, lepkefogó-hálós pasinak elkapnia Tazt, akkor amennyit, hogy kis időre (az első pörgésünkig) ketrecbe kerülünk, még 500 \$-t el is bukunk – úgyhogy csak óvatosan: minél előbb próbáljunk megszabadulni a gazoktól. Bármennyire is gyors a tasmán ördög, a magasugrás nem az erőssége. Ezért, ha magasra kell felugrania, akkor külső segítséget (autógumi, majmok) kell igénybe vennie. Ha nem találunk plakátokat, illetve nem lelnénk meg elpusztításuk módját, akkor rendelkezésünkre áll egy térkép is, mely nemcsak megmutatja, hogy az adott pályán merre találhatók a plakátok, de még megsemmisítésükhöz is tippet ad. Minden pályán vannak másodlagos feladataink is, ezek: 100 szendvics összeszedése, a pályán lévő megsemmisíthető dolgok (ládák, bokrok, fák,

kukák stb.) elpusztítása, illetve az arany Rissz-rossz Sam figura megtalálása.

Az eddig leírtakból gondolom sejthető, hogy a Taz Wanted egy tipikus, hagyományos platformjáték. Semmi forradalmian új nem található benne, ám a stílus elemeiből jól építkeztek, a játék meglehetősen szórakoztatóra sikerült. A pályák kellőképp nagyok, bonyolultak és izgalmasak. A sztori – mint a kategóriában általában – elég gyengécske, jó, ha egy epizódnál rajzfilm kijönne belőle. De miképp a Looney Tunes rajzfilmek sem tartoznak a leglátványosabbak közé, úgy a Taz Wantedtől sem várható ez el a PS2-játékok között. A fejlesztők célja gyaníthatóan a rajzfilmek képi világának a konzolra történő átváltása lehetett. Ez mondjuk sikerült is, noha kicsivel több effektet azért elbírt volna még a játék. Ritkaság, ám a kameramozgatással viszonylag kevés gond van, összesen csak egy-két helyen (pl. medvebarlang) tapasztalható, hogy pár pillanatig semmit nem látunk Taz ügyködéséből. A zene és hang terén nagyjából minden rendben, a szinkronhangok is meglehetősen hasonlítanak a rajzfilmben hallhatóakra. Nem ez az első és valószínűleg nem is az utolsó játék Taz főszereplésével, a „kissé” furcsa, hiperaktív tasmán ördög ugyanis ideális figura egy platformjátékhoz. Jelen esetben is egy kellemes és jópofa játéknak brülhetnek mind a platformjáték, mind a rajzfilmek rajongói. Jó látni, hogy van olyan kiadó, amely vigyáz arra, hogy az általa birtokolt licenccel foglalkozó játékok készüljenek.

Draco  
draco@chello.hu



## MELLETTÉ

- Jól megszerkesztett pályák
- Jópofa animáció
- Hozza a rajzfilm hangulatot

## ALULN

- Kissé egyszerű grafika
- Lehetne effektgazdagabb
- Nem túl bonyolult játékmenet

## PEREPUTTY

- Jak and Daxter  
Sony
- Crash Bandicoot  
Universal Interactive
- Taz Wanted

## ÖSSZETEVŐK

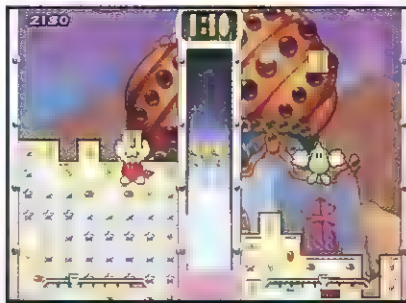
GRAFIKA	67
HANG	74
SZAVATOSSÁG	70

## ÍTÉLET

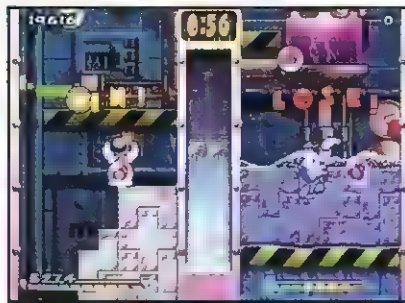
76

1 játékos PAL WWW.BLITZGAMES.COM/TAZWANTED/

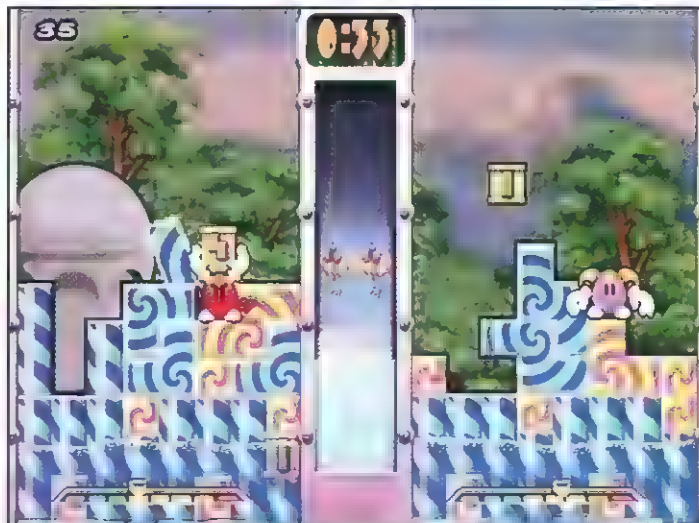




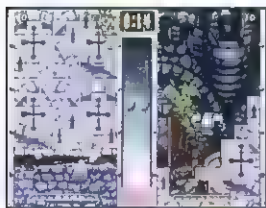
7 Hiába ugrálsz, kiskoma – lemaradtál!



7 Tojásunk ma kirobbanó formában van



7 Itt még egyenlő pályák, egyenlő esélyek



## Vigyázzunk a tojásainkra!

# EGGMANIA



TÍPUS: **KIARÓ** FEJLESZTŐ: **UBI SOFT** MEGJELENÉS: **2001** PAL

Szerencse, hogy a rengeteg nagy költségvetésű, csillogó-villogó grafikával rendelkező játék árnyékában van helyük jópofa kis logikai játékoknak is. Sőt, komoly igény mutatkozhat rájuk – legalábbis a megjelenésekből erre lehet következtetni, hisz az előző számban foglalkoztunk a Super Bust-a-Move 2-vel, most pedig itt a Kemcotól az Egg Mania: Eggstreme Madness. E játékok közös jellemzője: a könnyen elsajátítható, egyszerű, ámde szórakoztató játékmén, és – főleg a többjátékos üzemmód miatt – a végtelenségbe nyúló szavatosság. Emre paramétereknek az Egg Mania tökéletesen megfelel, ezért az átlag konzolhasználóktól fiatalabb korosztálynak illetve, az idősebbeknek – akiknek már nincs ideje, vagy kedve hosszú órákat eltölteni a PS2 mögött – is ajánlható

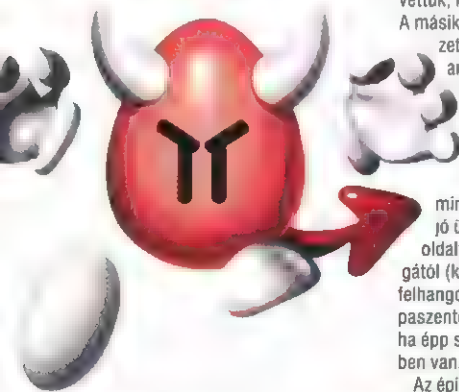
Főszereplőink per pillanat nem túl szabványosak – lévén tojások. A játékot elindítva először is saját tojást kell választanunk a terjedelmes választékból, mely a baseballsapkás tojástól a páncélos tojásig tart – sőt az igazán megszallott tojásrajongók extra tojásokat is előhozhatnak, ha elég ügyesek. (Mi az őrdögfióka egy korábbi megjelenési formáját – az őrdögtojást – választottuk.) Feladatunk amolyan inverz Tetrist játszva, minél nagyobb építményt összehozni a lepotyogó építőelemekből, hogy feljussunk a pálya legtetetejére. Ezt leginkább mégis Tetris-es módon érhetjük el, azaz úgy építkezve, hogy az elemek egymásba illeszkedve teljes sorokat alkossanak. Ez két okból is fontos. Bár hagyhatunk lyukakat az építményben, ha ezekből túl sok lesz, az épület stabilitása veszélybe kerül, remegni kezd, majd egészen addig, ahol a hibát elköveztük, leomlik – és persze kezdetjük előlről. A másik nyomos érv pedig az, hogy a befejezett sorokért bónusz-kockákat kapunk, amelyek száma megegyezik az utolsó behelyezett építő elem azon kockáinak számával, amelyek befejezték a sort – huh, ez így elég bonyolult, ám mindezt látva a játékban egykettőre érthető lesz. A bónusz-kockák mindig a bal oldalon jelennek meg, így ha jó ütemet kapunk el, nekünk csak a jobb oldalra kell építenünk, a bal pedig épül magától (kéretik ebből semmiféle napi politikai felhangot kiérteni!). Az építőelemek a jobb paszientosság kedvéért forgathatóak, illetve ha épp sehova nem passzol az, ami a kezünkben van, akkor el is lehet dobni. Az építőelemeken kívül számos extra is

potyog felénk, mint például a kalapács vagy a villám, melyekkel a rivális tojást lehet lebecsülni, akár ki is robbanthatunk egy darabot a konkurens készülő tornyából; esetleg a cement, mellyel többkockányi, bármilyen formájú lyukat is el tudunk tüntetni az építményben (igaz, az ezzel befejezett sorokért nem kapunk bónusz-kockákat). A pályakon feltűnnek zavaró elemek is, melyeknek szintén a munka hátráltatása a céljuk. Ilyen például a cápa, ami lerántja a tojásunkat az alul hullámlzó vízbe, vagy a madár, amely elcsenő a kezünkben lévő építőelemet. Ha a felépítmény elég szilárd, és közel járunk már a célhoz, akkor a stabilitással már nem kell foglalkoznunk, gyorsan építsünk egy vékony tornyot és már miénk is a győzelem.

Többféle játékmódot is kipróbálhatunk, ám például az, ahol még gépi ellenfelünk sincs, totál bukta – nem is érdemes belevágni. A bombázós mód talán a legviccesebb: ebben nem is az építkezés a lényeges, hanem az, hogy mindketten egy adott magasságú építménnyel kezdünk, és szinte csak bombák potyognak az égből (legalábbis eleinte), a cél pedig az, hogy ezek segítségével előbb romboljuk le az ellenfél felépítményét, mintsem ő rombolja le a miénkét. A bombák eldobás után csak egy bizonyos idő után robbannak fel, így előfordulhat, hogy csak egy-két passz után detonálnak, ráadásul valakinek a kezét közt, aki persze rogtan lepottyán a vízbe – ezáltal a másik szabad kezet kap pár pillanatra a pórul jart fél építményének leamortizálásához. A különböző játékmódokból akár bajnokságot is lehet indítani, amelyekben

akár 8 játékos is megküzdehet a legkeményebb tojás kítüntető címért. Az Egg Mania látványvilágáról és hanghatásairól nem mondható el, hogy különösebben kiemelkedő színvonaluak lennének, de ez ebben a kategóriában nem is alapkövetelmény – itt a játszhatóságon és a szavatosságon van a hangsúly. E játék láttán nem fog padlóig zuhanni az álla senkinek, ám arra remekül alkalmas, hogy hosszú időn keresztül több játékos kedvű embert is elszórakoztasson, közéjük sorolva a nagyt is. Mindenkinek, aki ezt el tudja fogadni, illetve a logikai játékok rajongóinak abszolúte kötelező darab. (Megjegyzés: az Egg Mania. Eggstreme Madness a játék USA-verziójának címe, a PAL-verziókat valamilyen titokzatos okból GameCube-on és PS2-n is Eggo Mania címmel adták ki.)

Draco  
draco@chello.hu



### MELLETE

- Többféle játékmód
- Lehet egymás ellen is játszani
- Könnyen elsajátítható játékmén

### ELLENE

- Szegényes grafika
- Miért pont tojások, könyörgöm?!
- Kicsit gyengébb koncepció, mint a Bust-a-Move

### PEREPUTTY

- Super Bust-A-Move  
Ubi Soft
- Egg Mania  
Kemco
- Tetris Worlds  
THQ

2 játékos

NTSC

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	65
SZAVATOSSÁG	85

WWW.KEMCO-GAMES.COM

### ÍTÉLET

**80**



■ A gyengébbik nem gyengébb mutatványai

# CHASE

## HOLLYWOODSTUNTDRIIVER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZTŐ I- IMAGINE MEGJELENÉS 2002.09.20. NTSC 2002.09.20. PAL

A filmes szakmában sokszor csak a legelszántabbaknak és legtehetségesebbeknek adatik meg az, hogy igazi hollywoodi sztárokra váljanak, és nevük ott díszeljen az igazi nagy csillagoké közt. Meglepő módon főhősnőnk, Chase Corrada nem egy romantikus filmben, és nem is egy bugyuta tini-vígjátékban szeretne szerepet vállalni – a fiatal és szexi hölgy álma, hogy hollywoodi superprodukciókban kaszkadőrként mutassa meg tudását. Maga az alapötlet egyáltalán nem mondható forradalmának, ugyanis a néhány hónappal ezelőtt kizárólag PS2-re megjelent Stuntman is hasonló koncepción alapult – de legalább mostantól az Xbox-tulajok is kedvükre játszhatják a kaszkadőrösöd.

A játékmódok közül a Challenge nem egy nagy durranás: itt kapott helyet a Jump (buszokat kell átugratnunk), a Stunt (ami különböző trükkök bemutatására szolgál), majd végül a Race versenytipus (itt Rick Baent, a jelenlegi favoritot kell legyőzni egy versenyautó volánja mögött

ulve). Utóbbi kettő csak a játék előrehaladtával aktiválódik, az elsővel pedig dögumalmassága miatt sajna nincs túl sok értelme játszani.

Karrier indításakor négy, egymástól teljesen különböző akciófilmben kell hajmeresztő trükköket bemutatnunk, melyhez összesen 16 pálya áll rendelkezésünkre. A forgatókönyv minden filmnél más és más, ebből következően a feladatok is változnak (amit csak jókedvében állít az ember, mert sokszor egymásra nagyon is hasonlító mutatványokat kell végrehajtanunk – csak éppen különböző filmekben). Ezek olyasmik lesznek, mint telefonfülkék felborogatása, civil autók összetörése, két kerékre állás vagy akár az ugratások bemutatott dupla csavar. Helyszínenként általában 6-8 trükköt kell elvégeznünk. Egyszerre szinte lehetetlen – főként első nekifutásra – végrehajtani őket, úgyhogy többször neki kell majd állnunk, épp ezért rendes dolog volt a készítőktől, hogy a már teljesített részfeladatokat nem kell újra elvégezni (elvégre azt már úgyis felvették, majd oldja meg a vágó a to-

vábbiakat). Minden teljesített szakasz után pontokat kapunk, melyekkel új járműveket, ill. a soron következő pályákat aktiválhatjuk. Érdekes tudni továbbá azt is, hogy nem kell minden filmrészt 100%-osan teljesíteni, a lényeg, hogy a továbbjutáshoz szükséges pontszám meglegyen.

Kezdeként egy 1920-as évekbeli amerikai gengsterfilmben kell helytállnunk. A második film a nyolcvanas évekbe kalauzol minket, különböző járgányokkal (pick-up, háromkerékű fagyaltoskocsi, homokfutó, gyorsasági motor) kell a küldetéseket teljesíteni. Véleményem szerint a harmadik „pályanegyed” a legdögösebb, itt amolyan Mad Max-stílusú filmeket idéző helyszíneket kell bejárunk, igen szépen kivitelezett járgányokkal. Az utolsó, James Bond kalandjainak hangulatát idéző forgatókönyv pedig már egy meglehetősen körülményes küldetessorozat. A negyedik film (összességében a tizenhatodik szakasz) teljesítése után megnézhetünk egy videót, melyben hősnőnk és nagy vetélytársa, Rick Baen egy utcai autoverenyen vesznek részt, amiről a nemrégiben vetített Driven mozi juthat eszünkbe. Hogy kettejük közül ki lesz a győztes, az a frissen aktiválódott Race Challenge módban derül ki.

A forgatási helyszínek és a járművek egyébként változatosak. Az autók ill. motorok (amik kitalált neveken futó, nem licenccelt márkák) szépen csillognak, villognak – ugyanakkor erőteljesen rongálódnak is (a sérülési modell mondjuk érdekes: úgy repkednek az alkatrészek, mintha műanyag játékautókkal karamboloznánk). A forgalomban résztvevő többi jármű szintén elég jól klappol. A pályák háttereit viszont kissé rondák: rengeteg az illesztési hiba, csúnyák a texturák. Talán egyedül kivétel ez alól a harmadik film – de ez sem mérhető mondjuk a Wrecklessben látottakhoz. Az irányítására nem lehet panasz, egyszerű, de ugyanakkor



➤ Az anyósülésen Al Capone, a volánán Al Capone



➤ Mint látható, ezt az autót nem igazán repülésre tervezték



➤ Ez a szemét zöldsdéges vágott át a multkor fél kiló narancssal!

elvezetés a navigálás, a motorok életszerűen más vezetési technikát igényelnek, mint a négykerékű járművek (habár az azért furcsa, hogy lehet velük tolatni...).

A Chase legnagyobb hibája (a közepes szintű grafikája mellett) minden kétséget kizáróan az, hogy elképesztően rövid. Szó mi szó, kevés ez a 16 pálya – néhány óra alatt végigjátszható, és sajnos nincs is miért újra kezdeni. Az ötletes küldetések és a folyamatos akciók ugyan első nekifutásra kelőképpen ösztönzik a játékost, de ugyanakkor az is tuti, hogy a Stuntman ennél jóval összetettebb és hosszabb volt. Ez pedig alaposan lerontja az amúgy kényelmes játék összképét. Az I-Imagine alkotása lehetett volna akár egy Stuntman-killer is a konkurens konzolon – de így, ebben a formában „egy kicsit” alulmaradt.

Z.G.  
corgan@freemail.hu



➤ Az ugrás végén a kikötőben kötünk ki



➤ Versenyben egy rakétával



➤ Mi van, kekeckedsz velem?

### MELLETE

- Változatos járművek és küldetések
- Pörgős játékmenet
- Könnyű kezelhetőség

### ELLENÉ

- Nagyon rövid
- Csúnyák a textúrák
- Kevés játékmód

### PEREPUTTY

- Wreckless
- Activision
- Stuntman (PS2)
- Infogrames
- Chase
- Baen

4 játékos

### ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	73
SZAVATOSSÁG	50

### ÍTÉLET

68

PAL WWW.BAM4FUN.COM





➤ **Úgy fest, buktam az első helyet...**

# GUMBALL 3000

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ REJZ FEJLESZTŐ TITKAI MEGJELENÉS 1997. MÁJ. 10. PAL

Z.G.  
corgan@freemail.hu



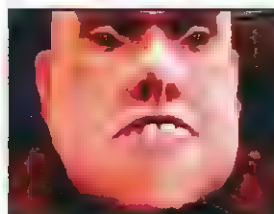
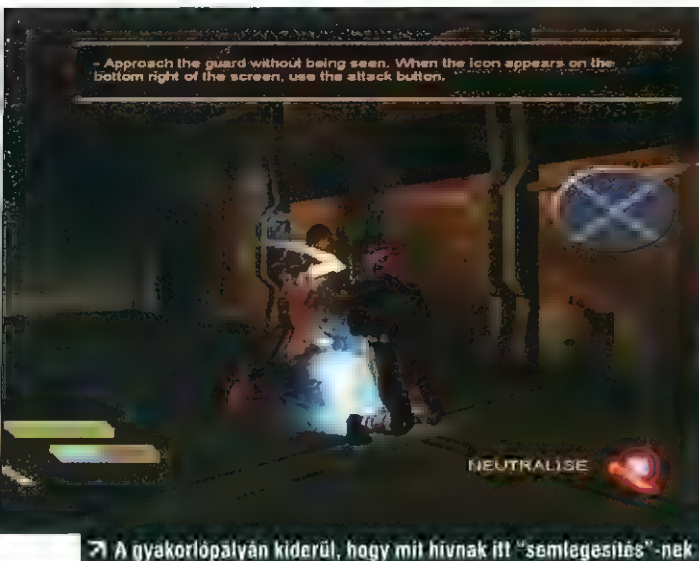
## ÍTÉLET

- Igencsak közepes grafika
- Életszerűtlen ütközések
- Nagyon hamar unalmassá válik

WWW.SCI.CO.UK

55





■ Ez a dűne kissé laposra sikeredett

# FRANK HERBERT'S DUNE

TÍPUS: AKCIÓJÁTÉK KIADÓ/FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: PAL

**F**ranks Herbert Dűnéje – pontosabban Dűne-ciklusa – méltán az egyik legismertebb és legnépszerűbb a sci-fi irodalomban, mert egyedi univerzumával, karaktereivel és történeteszovesével sikerült megreformálnia a műfajt. Film, tv-sorozat és számos eddig megjelent játék jelzi, hogy a Dűne hálás és megfelelő téma az adaptálni vagyók számára. Volt már ilyenből sikeres, volt már bukás – az pedig mindjárt kiderül, hogy a DreamCatchernek milyen "felépitményt" sikerült a könyv nyújtotta biztos alapokra építenie. A játék megpróbálja követni a könyv cselekményeit (amit mindenki ismer, de azért mi most átismétljük), ennek megfelelően az Atrides-ház oldalán

találjuk magunkat. Császára – aki a nagy nemesi házak segítségével uralkodik a galaxisban – döntése értelmében az Atrides-ház hűbértörökül megkapja az Arrakis nevezetű bolygót, azt a planetát, ahol a Fűszer nevű, igencsak értékes anyag egyedül terem meg a világegyetemben. Am a bolygó előző urai a velejük romlott Harkonnenek voltak, akik az Atridesek ősi ellenségei – így hát semmi kétség afelől, hogy nem fogják annyiban hagyni kis kincsésbányájuk elvesztését. Az Atrideseknek a sivataglakó, bennszülött fremenekkel (akik rengeteg borsot törtek a leigázásukra törekvő Harkonnenek orra alá) is sikerül normális kapcsolatot kialakítani. Ekkor azonban a Harkonnenek lecsapnak, az Atrides-házat gyakorlatilag megsemmisítik, vezetőjét, Leto herceget elfogják. Am tiának, Paulnak és feleségének, Jessicának sikerül elmenekülnie és felveszik a kapcsolatot a fremenekkel. Náluk Paul hercegből Muad'Dib lesz, a fremenek Messiasa, aki az Arrakis poros és száraz bolygójából paradicsomot hivatott teremteni.

Paul Muad'Dib történetét fogjuk tehát végigkísérni, ezért jó, ha megismerkedünk a lehetőségeinkkel és Paul képességeivel, amire leginkább a gyakorló mód alkalmas. Használjuk

ki a lehetőséget, mert a küldetések lesznek annyira nehezek, hogy gyakorlatlanul megsemmisülünk velük. Az már a tréning során is kiderül, hogy a kalandjáték besorolás nem teljesen állja meg a helyét a játékkal kapcsolatban, hiszen – a párbeszédnek ellene is – leginkább egy Trenchba oltott Tomb Raiderre emlékeztet.

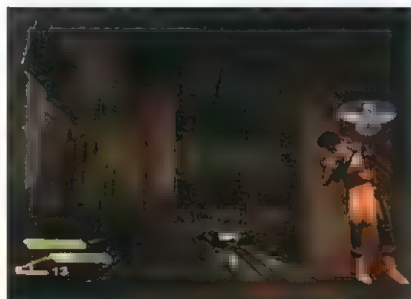
A történetbe Paul és Jessica elmenekülésekor kapcsolódunk be. A feladatunk biztos menedéket találni a közelgő vihar és a férgek elől. Biztosan lesznek olyanok, akik már a gyakorlás alatt abba fogják hagyni a játékot. Tudom, hogy szinte minden third-person játékot lehet kritizálni a kameramozgatása miatt, szinte beletörődtem már, hogy nem lehet "tökéletese" alkotni e téren, de ennyire csapnivalóan vacaklással még nem találkoztam. Ezek után kicsit ugrunk az időben pár évet, a fremenek befoglalják Pault és Jessicát, megszületik és felcseperedik a néhai Leto herceg lánya, és megkezdjük az Arrakis visszaszerzésére irányuló offenzívánkat – közben pedig a nemes Atrides hercegből a fremen Muad'Dibbe leszünk. Az elkövetkező küldetéseinkben leginkább lopakodásra, különleges képességeinkre, a Hang használatára, illetve az általunk forgatott fegyverekre lesz szükségünk. Egy ilyen sivatagos helyen, mint az Arrakis, a víz maga az élet. A játékban ez úgy nyilvánul

meg, hogy kapunk két kijelzőt, amelyekből a felső Paul életerejét, az alsó a nála lévő víz mennyiségét jelöli. Az utóbbiból tölthető az előbbi, vizet pedig kétféleképp nyerhetünk: vagy találunk valahol, vagy késünkkel elminálunk egy ellenséget. A könyv néhány elemét igen jól adaptáltak a játékba, mint például, amikor lezerrel próbálunk pajzsmező által védett emberre lőni. (Azért ezt lehetőleg ne egy küldetés végén próbáljuk ki, mert igaz, hogy az eredmény a PS2-ből egy látványos effektet, belőlünk viszont valószínűleg csak néhány jelzős szerkezet fog kiváltani.) Ennyi tudás a kezelés rejtelmeiről a gyakorlás után bőven elegendő is.

A játék története – értelemszerűen, hisz követi a könyv cselekményét – lineáris, és hogy továbbjussunk, mind a hét küldetést teljesítenünk kell benne (felrobbantani egy fűszerszállítót, megölni valamelyik gaz Harkonnen szatöbbi). Ez néha nehéznek tűnhet majd, mert mentés csak egy befejezett küldetés után megengedett, igaz ekkor automatikusan megtörténik. A küldetéseink során megfigyendő rejtvenyek nem túl bonyolultak, olyan kaliberűek, mint amilyenekkel a gyakorlásban is találkozhattunk.

A grafikai megvalósításra – a kameramozgatáson kívül – különösebb panasz nem lehet. A sivatagi tájak és a többi helyszín is viszonylag jól eltalált, habár mondjuk Paul figurája szerintem inkább egy főiskolás amerikai focistára emlékeztet, mintsem arra a képre, ami a könyvek (vagy akár a film) alapján kialakult bennem, de ez persze szubjektív dolog. Ami még nem igazán jött be a játékban, hogy ráaggatták a kalandjáték címkét, amire mindössze annyi alapjuk volt, hogy lenyomhatunk pár dialógust két falka Harkonnen-bérenc kiáltása közt. Tehát minden Dűne-rajongó legyen tisztában azzal, hogy kb. ennyi "kalandozást" kap a pénzéért, ha a játék beszerzése mellett dönt. Amúgy akciójátéknak elmegy, a hibát ellenére el lehet vele bíbelődni egy darabig – ám nem kell nagy látnoki tehetség ahhoz, hogy az ember megjósolja: a könyvvel ellentétben ez a játék nem lesz stílusteremtő klasszikus.

Draco  
draco@hello.hu



MELLETT
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dűne-univerzum</li> <li>■ Hangulatos megjelenítés</li> <li>■ Akciójátéknak megfelel</li> </ul>
ELLEN
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Szörnyű kamerakezelés</li> <li>■ Az alaptörténet többet érdemelt volna</li> <li>■ Mire föl nevezik ezt kalandjátéknak?</li> </ul>

PEREPUTTY
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ The Thing</li> <li>■ Universal Interactive</li> <li>■ Frank Herbert's Dune</li> <li>■ Run Like Hell</li> <li>■ Interplay</li> </ul>
1 játékos

ÖSSZETEVŐK	
GRAFIKA	72
HANG	70
SZAVATOSSÁG	40
DUNE.CRYOGAME.COM	

ÍTÉLET
65

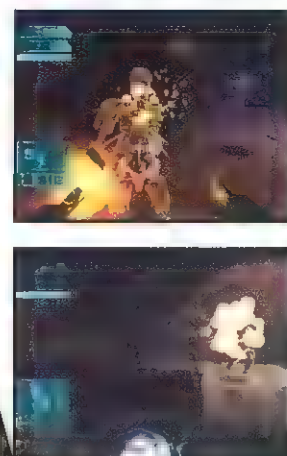




➤ Csak semmi lökdösődés, mindenki sorra kerül!

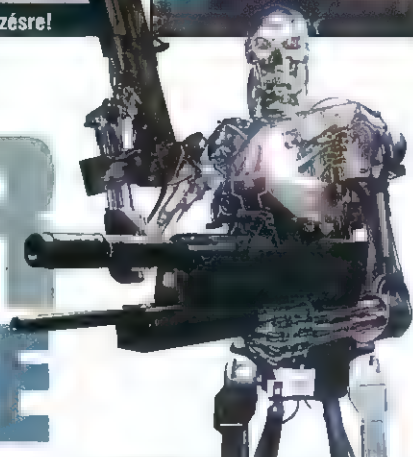


➤ Állj! Jogosítványt és forgalmi kérem ellenőrzésre!



■ Szakképzett robotirtó kerestetik, azonnali belépéssel!

# TERMINATOR DAWN OF FATE



TÍPUS: AKCIÓ KÍRÁDÓ FEJLESZTŐ: PARADOX GAMES MEGJELENÉS: 2005. OKTÓBER 14. PAL NTSC

**A** 2027. évben az emberiséget történelmének legsúlyosabb katasztrófája sújtja: saját teremtményei tervezik és szervezik módszeres likvidálásukat. A gépek megelégteltek a faék feltalálása óta tartó rabszolgaságot, és a világ legfejlettebb mesterséges intelligenciájának vezetésével egykori áramadó gazdáik kezébe haraptak. A globális atomháború csupán az első lépés volt az elszánt mesterséges intelligencia tervében – ám az emberek sem adták olcsón kisserü életüket. Egy karizmatikus vezető, John Connor mógé felsorakozva, Tech Com néven szervezték meg a humán ellenállást. A Skynet, azaz az MI hamar kikombinálta, hogy eme kulcsfigura legnemesebb szerveinél lehet megszorognatni a rebelliót. Amikor sem az embernek álcázott kiborg orgyilkosok, sem az elsőprő erejű ostrom nem hozták meg a várt eredményt, a filikás masina végül

a fogamzástátlás mellett döntött. Személyi időgéppel visszakuldtte egyik masináját, hogy még a fogantatás előtt végezzen a kedves mamával, Sarah Connorral...

Az Infogrames jóvoltából immár PS2-n és Xboxon is élvezhetjük a klasszikus film feldolgozását – mégpedig úgy, hogy pont a filmben olyanira keveset láttatott jövőbeni események kerülnek előtérbe. A külső nézetű shoot'em up-stílusú játékban sajna csak az emberek táborát gyarapíthatjuk, bár ez – ismervé a hollywoodi dramaturgia kiséit – egyáltalán nem meglepő fordulat. Három különböző karaktert irányítva, tíz küldetésen át szerelhetjük szét a Skynet ellenünk küldött teljes robothadseregét, az időgépet, végül magát a hatalomvágyó komputerszörnyet, no meg a sunyi időutazót. A karakterek közül egyedül Kyle Reese-nek van némi köze a Terminator-mondakörhöz, a tetovált afroamerikai izomkolossal, Justin Perry és a harcias gyeoccska, Catherine Luna pusztán a Paradigm agyszüleménye. "Szerencsére" egyáltalán nem gáz, hogy még nem ismerhetjük meg őket, megjelenésükön kívül gyakorlatilag semmiben nem különböznek egymástól.

Aminek láttán azért az ember nem ugrik a plafonig örömeiben, mert – finoman fogalmazva – nem ez az egyetlen monotonitásra utaló jel a játék folyamán. A küldetések is rendkívül változatosak, "a lőj szét mindent a folyosón"-tól a "lőj szét mindent a

teremben"-en át, egészen a "lődd szét azt a bazi nagy gépet, ami a szemközti falon át gurult be a szobába"-ig igen széles a spektrum. Az eligazításkor érdekesnek tűnő feladatok (pl. John Connor kimentése az ostrom alatt álló hotelből) valójában az "aktívalj minden kapcsolót és lőj miszlikre minden robotot, mielőtt megölök a védelmezett személyt"-elvre építkeznek. Ez még nem is lenne akkora gond, de itt szinte mindig csak egy irányba lehet haladni – ami azért egy árnyalatnyit fakít a harc taktikai aspektusán, pusztán darálással degradálva azt, és egy erős játéktérmi mellékzúzó kölcsönöz a játéknak.

Ezt egyébként már a gyakorlás során is megtapasztalhatjuk, ahol egy komor hangulatú, földalatti lőtéren sajátíthatjuk el az összes rendelkezésre álló fegyver kezelését. Legalapvetőbb lőfegyverünk AP50 fedőnévre hallgató pisztolyunk, ezt tüzerőben a közelre nagy hatékonyságú shotgun, a PLM40 nevű plazmaágyunk és a rakétavető követi. Vannak még Canister Bomb elnevezésű kézigránátjaink, nem hiányozhat a kommandós lét elmaradhatatlan tartozéka, a C4-es plaztikbomba sem, de akár beulhetünk az üresen álló gépágyúk mögé is. Ha véletlenül kifogyórnánk készleteinkből, semmiképp ne essünk pánikba, hiszen övünkre még egy szimpatikus, elektromos töltéssel bíró fémrudat is csatoltak, amellyel eredményesen ütlegethetjük a galád gépeket. Legviccesebb az, amikor a földre került robot mellkasába látványosan beledőfjük a szerzőt, s csak találgatni lehet, vajon mifele létfontosságú szervét roncsolhatjuk ilyenkor

a rángatózni kezdő masinának. (Netán ezek a robotok valójában vámpírok lennének?)

Fegyvereink használata egyébként roppant primitív: egy gombnyomásra az automatika célba veszi legközelebbi ellenfelünket, így az egész gyakorlatilag kimerül a tűzgomb megfelelő időzítésű kapcsolgatásában. Üdítő kivételt jelent e szabály alól az abszolút manuális belső nézetű mód, ekkor azonban nem tudunk mozogni – így semmiképpen sem nevezhető valódi FPS-nek. Lealacsonyító volta ellenére az automatikus célzás sajna a külső nézet alapfeltételének tűnik, ugyanis a kamerakezeléssel adódó "apróbb" gondok. A harmadik nézetű kameraállás a terem másik végébe átsétáláskor hihetetlen vártásokat produkál, az irányítás viszont a műfajnak megfelelően relatív. Bár mellékelték egy kis térképet is a kepernyőre, az extrém látószög-váltások miatt a célirányos közlekedés harc nélkül is meglehetősen nehezített, robotokkal megpakolva mindez a turelem végső határait feszegeti. Az eredmény egy kesze-kusza nézetből folytatott iszonyatosan monoton darálás, ezt sajna sem az átlagosnál jobb grafika, sem a hang nem tudja megmenteni. (Az Xbox-verzió dettó ugyanígy néz ki, csak a fényeffektek egy csöppet pofásabbak) Esetleg csak egy következő rész, amelyre sajna minden esély megvan, hiszen igazából nem tudhatjuk, mennyi időutazást is szervezett pontosan az a fránya Skynet...

Lysergize  
golconda@skizo.hu



➤ Légvédelemre nem számítottál, mi?

## MELLETE

■ A Terminátor-történet új megvilágításban

## ELLENÉ

■ Kamerakezelési hibák  
■ Lehangelő monotonitása az erőszak jegyében

## PEREPUTTY

■ Devil May Cry  
Capcom  
■ Blade 2  
Activision  
■ Terminator  
Infogrames

1 játékos

## ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA **76**  
HANG **67**  
SZAVATOSSÁG **50**

## ÍTÉLET

**62**

PAL

WWW.TERMINATOR-GAME.COM





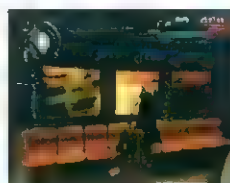
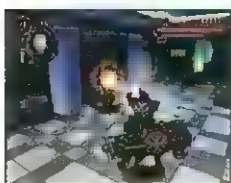
➤ Húsvéti ünnepség a metróalagútban



➤ Egyszerre három helyről is jön az áldás



➤ Hé, elhajótni nem ár!



## ■ Kopor-show - nagy csinnadrattával

# GUNGRAVE



problémát a tapasztaltabb játékosoknak, és a kamerakezelés is meglepően jól sikerült. Joggal merülhet fel, hogy mégis miért kap a játék 70% alatti értéket? Az ok egyszerű: a Gungrave minden pozitív tulajdonsága ellenére csak egy agyatlan és értelmetlen lövöldözés, és az összképet jelentősen lerontja az a tény is, hogy csak egyetlen játékmód választható, ami – legyünk őszinték – a mai világban már baromri kevés. Hiába a remek grafika, a nagyszerű videók vagy a nyomasztó, ám ugyanakkor hangulatos atmoszféra, a játék nagyon hamar borzasztó unalmassá válik. Ennek tetejében még el is ugorhatunk a legközelebbi ortopédiái szakuzletbe vadiuj huvelykujját vásárolni, ugyanis a sajátunk hamar megadja magát a véget nem érő folyamatos nyomkodásban. (Alternatívaként szóba jöhet még egy automata tüzzel felszerelt irányító.) Ezek a tényezők azért gyorsan – és immáron véglegesen – megpecsételik Grave barátunk sorsát. Több játékmóddal, értelmes melléklettel egész jó játék is lehetett volna, így azonban csak egy átlagos shooter. A stílus szerelmesei (de csak ők!) nyugodt lelekkel öröngöhetnek vele pár röpké órácskát – aztán a játék nyilván oda kerül, ahová a kiurult kolásflaskák

TÍPUS **ACT/SHOOTER** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SEGA** MEGJELENÉS **2002.09.18.** NTSC

**A** májusban megrendezett Sega Game Jam 2-n a Gungrave készítői valami eszméletlen játékmódot és grafikát ígértek legújabb játékukhoz (na persze, mi lennénk a legjobban meglepve, ha nem így tettek volna...). A történet szerint egy Grave nevű titokzatos fickó bőrébe kell bújunk – aki ugyan már egyszer eltávozott az élők sorából, de egy bizonyos Dr. T-nek, és az általa létrehozott kísérleti szérumnak köszönhetően feltámadt. Feladatunk nem túlságosan bonyolult, megtisztítani az utcákat a bűnös lelkektől, és bosszút állni gyilkosainkon. A játék japán fejlesztés, így módon egyáltalán nem meglepő, hogy a japán animékét idéző karakterek lesznek hőseink. Méghozzá nem is akármilyenek: akit az átlagnál jobban érdekel a téma, ismerheti Yasuhiro Naito nevét, aki a Trigun-sorozat megalkotója.

Mindössze egyetlenegy játékmód választható, nevezetesen az, amikor hősünk történetét kell végigjátszanunk. Agymunka kizárva, a feladatunk pofonegyszerű. ki kell irtani mindenkit, aki az utunkba kerül – márpedig jó néhány kiirtandó emberkevel összefutunk

a játék során. Az ember ahol csak jár, mindenhol hoz egy kis szuvenírt – mi pedig ugyebár a halálból térünk vissza, ergo szép emlékként saját (kissé extrém megjelenésű) koporsónkat hurcoljuk a hátunkon. Ami azt illeti, most sem üres: olyan okosságok kerülhetnek elő belőle, mint a pisztoly vagy a rakétavető, de magával a kis mobil szarkofaggal is harcolhatunk. Hősünk egy laza mozdulattal megpörgeti, ilyenkor úgy hullanak körülötünk az ellenfelek, mint ősszel a levelek.

A fegyverzenára szükségünk is lesz, mert az ellenfelek kedvelt szorakozása elővenni egy szamuráj-kardot, golyószórót vagy az errefelé standard felszerelési tárgynak számító shotgunt. Rosszakaróink pályától függően más és más alakot öltenek: szamurájok és gengszterek esnek nekünk, a metró-alagutban pedig mindenféle nagydarab torzszülött lesi minden lépésünket, az ember néha már-már attól retteg, hogy a következő sarkon Szandi fog rázendíteni valamelyik kis etüdjére. A kuldetések végén minden esetben egy főellenesség vár minket, és a harmadik után legyőzésükhez már valamilyen speciális

technikára lesz szükségünk. Teszem azt, el kell ugrálni a főgőré nem mindennapi támadásai elől, majd amikor a földre kerül, szorgalmasan tele kell pumpálni néhány ólomdarabbal. Nagy segítség, hogy ha sajnálatos módon elhaláloznánk, akkor nem kell teljesen előlről kezdeni a pályákat, hanem az utolsó teljesített szakasztól vágathatunk neki újra (a gép jelez is az automata mentésnél). Miután sikeresen túljutottunk az adott pályán, ismételtén Dr. T rendelőjében találjuk magunkat, ahol elbeszélgethetünk még asszisztensével is, aki néminemű információkkal szolgál – ezenkívül itt lehet elmenteni a játékállást is.

Technikailag nem lehet panasz a játékra. A golyó utódta nyomok egyaránt látszanak a falon, a járműveken, az oszlopokon, hordokba belelőve pedig óriási robbanásoknak lehetünk tanúi. A rajzfilmes grafika az egyre népszerűbb cel-shading technológia jegyében fogant, és jelen esetben egész jól eltalált lett. A szép, telített és változatos színek nagyon tetszetősek, ezenkívül mind a karakter-, mind a pályadesign elismerést érdemel. Grave irányítása nem okozhat különösebb

Z.G.  
corgan@freemail.hu

MELLETT	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ez a játék TÉNYLEG akciódús</li> <li>■ Hangulatos fényeffektek</li> <li>■ Változatos helyszínek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Max Payne</li> <li>■ Take 2</li> <li>■ Zombie Revenge</li> <li>■ Sega</li> <li>■ Gungrave</li> <li>■ Sega</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>79</b></p> <p>HANG <b>75</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>45</b></p>	<p><b>67</b></p>
<p><b>ELLENÉ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mindössze egy játékmód</li> <li>■ Az agyatlan lövöldözés nagyon hamar unalmassá válik</li> </ul>	<p>1 játékos</p>	<p>NTSC</p>	<p>WWW.GUNGRAVE.COM</p>

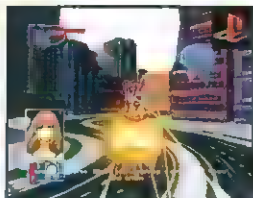
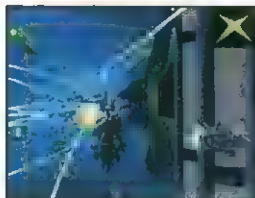




7 Gulliver elhagyta a mobiltelefonját?



7 Beleküldünk pár rakétát a füstifecske-rajba...



7 Régóta szerettem volna kifüstolni valakit a lakótelepről!

## Cartoon Mechwork

# ROBOTECH BATTLECRY



TÍPUS AKCIÓ KIADÓ

FEJLESZTŐ VICIOUS CYCLE MEGJELENÉS

PAL 2002.09.25 NTSC

A Robotech nagy névnek számít az USA-ban, legalábbis az óriásrobot-univerzumok kedvelői körében. Természetesen a felkelő nap országából származik, és a Macross Saga tette híressé – ez volt az első olyan japán rajzfilm, ami óriási sikert tudott elérni a tengerentúlon is. A mai napig hihetetlen népszerűségnek örvend, folyamatosan játsszák a TV-csatornák, az egyes epizódok pedig megvásárolhatóak DVD-n is. A TDK Mediactive gondozásában immáron játék formájában is a világ meghódítására készül, meghozza egyszerre négy fronton (a három "nagy" konzolon kívül GameBoy Advance-on) is. A Battlecry alcimet viselő program az első sorozattal párhuzamosan játszódik. Miután megnéztük – az egyébként igen csak harmatosra sikeredett – intrót, fejest is ugorhatunk a főmenübe. Amennyiben a training-módban már alaposan elsajátítottuk robotunk vezetését és a fegyverek használatát, magányosok nekikezdhettek a sztori-módnak, ha van egy pár haver a közelben, akkor pedig többjátékos-módban jó kis csatározásokat rendezhetünk. Amúgy a gyakorlást nem árt alaposabban tanulmányozni, ugyanis az egyjátékos-mód nem egy kimondott leányálom Jack Archert,

egy rettenthetetlen pilótát alakítunk, aki egy Veritech vadászt irányít, feladatunk pedig az idegen Zentraedi erők megállítására lesz. A Veritech nem mindennapi járgány: a földfelszínen egy óriás harci robot alakját veszi fel (ez az ún. battloid-forma), a levegőben pedig már egy villámgyors vadászgép, de van egy, az előző kettő közötti hibrid forma is, ami a Guardian névre hallgat, és azok néhány erősségét és gyengeségét egyaránt megtartja (ilyenkor csak a szárnyait eresztí ki, lábai pedig a levegőben lógnak). Mielőtt háborúba indulnánk, még a kedvünknek megfelelő színre is pingálhatjuk főhősünk gépét.

Robotunk háromféle alakját a különböző terepeken kell használnunk, de bármikor átválthatunk egyikről a másikra. Az eltérő formák eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, és ez leginkább a fegyverzet és a páncélzat terén okoz kézzelfogható változást. A repülőgép alakjában például sokkal hatékonyabb tüzerrel (hőkövetős rakétákkal) rendelkezünk, mint a hagyományos robot-forma esetén, ezenkívül jóval nehezebben is találunk el minket. A robot ugyanakkor erős, de a fegyverzete gyengébb – és szárazföldi egység lévén sokkal jobban lehet vele manőverezni a szűkebb helyeken. Amúgy

a fegyverzerénálunk nem valami hatalmas: golyószóróval és rakétákkal rendelkezünk. A feladatok sikeres elvégzésének érdekében sokszor kell alakot változtatnunk, mert a küldetések meglehetősen változatos helyszíneken játszódnak: harcolhatunk az űrben, a sivatagban, egy felhőkarcolókkal tarkított nagyvárosban, de lesznek – a Star Wars Racert idéző – kanyonokkal tarkított pályák is. Kár, hogy a változatosság csak felig-meddig igaz, mert konkrétan a feladat szinte mindig ugyanaz: megtisztítani a terepet az ellenségtől. Egyes esetekben azzal próbálták ezt feldobni, hogy egy társat is kapunk magunk mellé, de a dolog ettől sem lesz izgalmasabb. Az első néhány pálya még nem okozhat gondot, de később olyan eszméletlen káosz lesz úrrá a képernyőn, hogy azt sem tudjuk majd, hogy ki-kivel van. A nehézségi szintet ugyan beállíthatjuk, de a játék néha még könnyű fokozaton is kiváltja az emberből a "szétverem a gépet"-hatást. A készítő a rajzfilm, illetve a képregény hangulatát a roppant trendi cel-shading technológia alkalmazásával próbálták visszaadni. Mindez felemásan sikerült: a sivatagi és a kanyonokban lévő helyszínek, illetve maguk a robotok egész jók, de ahogy a nagyvárosi pályák kinéznek, az annyira már

nem nagy durranás. Igazán jól csak a rakéta becsapódása sikerült, szemet gyönyörködte a látvány ahogyan kigyullad és felrobban a célpont. A grafikával ellentétben a hanghatások elég jók lettek: a folyamatos rádiózás, a robbanások, a turbina hangja egészen páratlan, kellemes élményt nyújt. Az irányítathatóság megint csak kényes téma: robotunk nagyon későn reagál az irányváltásokra, a célkereszt sem teljesen automatikus – mindez a játék nehézségét figyelembe véve nem kifejezetten pozitív tulajdonság. Az Xbox és a PS2-verzió közt nincs komoly és észrevehető különbség, a GameCube-verzióhoz sajnos eddig nem volt szerencsénk.

A Robotech-rajongók minden bizonnyal élvezni fogják, de ha egy képzeltbeli rangsor állítanánk fel a játék és az előző számunkban bemutatott Armored Core 3 és Gundam játékok közt, egyértelműen a Robotech: Battlecry végezne a bronzérmes helyen – az átlagjátékosnak így maradnak az alternatívák. PS2-re ott a másik két játék, az Xbox-tulajok vigasztalására csak annyit mondunk: reméljük, a Phantom Crash jobb lesz.

 Z.G.  
corgan@freemail.hu

### MELLETE

- Három megjelenési formájú mehek
- Látványos fényeffektek
- A cel shading érdekes ötlet ebben a műfajban

### ELLENE

- A pályadesign néhol harmatgyenge
- Irányítási hibák
- Pizszok nehéz

### PEREPUTTY

- Zone Of The Enders  
Konami
- MSG: Earth Fed. Vs. Zeon  
Bandai
- Robotech: Battlecry  
TDK

### ÖSSZETEVŐK

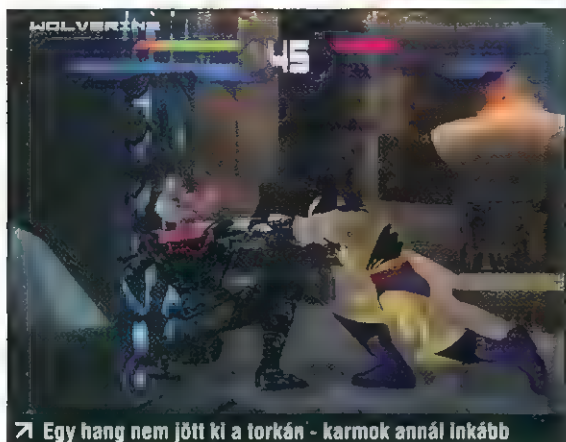
GRAFIKA	70
HANG	80
SZAVATOSSÁG	66

### ÍTÉLET

# 67

2 játékos NTSC WWW.ROBOTECHGAME.COM

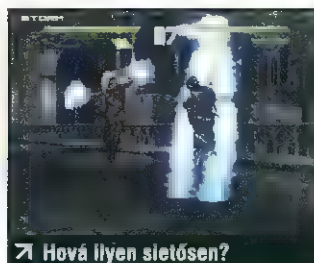




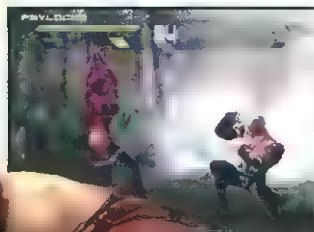
➤ Egy hang nem jött ki a torkán - karmok annál inkább



➤ A lejjátás legbiztosabb ellenszere



➤ Hová ilyen sietősen?



## ■ A mutánsok legújabb összecsapása

# X-MEN NEXT DIMENSION

TÍPUS KIDŐ KIDŐ FEJLESZTŐ PUBLISHER MEGJELENÉS 02.10.16. NTSC 100% PAL

Van egy jó hírünk a képregények szelimeseinek: kedvenceik PS2-n úgy jönnek fel, mint a talajvíz. Batman, Spiderman, no meg Superman után végre a méltán híres mutáncsapat, az X-men is megvilághatja különleges képességeit. Ráadásul az Activision és a Paradox jóvoltából végre nem egy külső nézetű akciójáték, hanem egy igazi 3D veredés keretében mérhetjük össze hőseink erejét. Az együttműködés egyébként már nem újkeletű: az Activision már PSX-re is kiadott – ugyanabban a stílusban – két X-men-játékot, a Mutant Academy két részét.

Még története is van a játéknak, amelyet a sztori-módban játszhatunk végig. A nem túl távoli jövőben egy bizonyos Bastion nevű alak és robothadsejere a Föld összes mutánsának eltörölését tűzi ki életet céljává. E lépés érthető okokból nem örvend túl nagy népszerűségnek az emberiség misztikus képességekkel bíró részében, akik még Magneto vezette, kétes életű sorstársaikkal is kénytelenek összefogni a közös fenyegetettség leküzdése miatt. Bár a játék, természetesen fogva több ember megszugetására készült, a magányos játékosokat sem hagyták ki a képből. A történet-mód mellett mind a műfajban már kötelezőnek számító Arcade, mind a Survive mode megtalálható.

A harc szintén a stílus megszokott sémáját követi: az általános alapmozdulatainkból a karakterekre jellemző, fantáziadús elnevezésekkel

kel illetett kombók hozhatók létre, amelyeket aztán még egymással is kombinálhatunk. Az imigyen való összefűzés eredményességét az életere alatt megjelenő ütőszámjóló felpörgése jelzi, kb. 12 körüli értéknél kezdetünk elégedettek lenni magunkkal. Am szerencsére a szokványos kalapáláson kívül további, különleges támadásformák, ún. „szuperkombók” is bevezethetők. Eme akciók természetesen energiaigényesek, fogyasztásuk – és persze hatásuk – alapján négy kategóriába sorolhatók. A végrehajtásukhoz szükséges, rendelkezésünkre álló energia szintjét az életere alatt találhatók, igen frapánsan csak „szuperméter” névre hallgató műszer ábrázolja. A kutyú tulajdonképpen egy négy részre osztott sáv, amelyet a sikeresen bevitt csapások töltenek fel – értelemeszerűen minden egyes szakasz a neki megfelelő szintű specialitás készletét jelzi. Érdemes persze spórolni, mert a harmadik-negyedik speckó aktiválása már egy elsőpró hatású támadást jelent, amely olykor az egész csata kimenetelét képes megfordítani. Arról már nem is beszélve, hogy a különleges akciók talán a játék legrádjányosabb elemei (a személyes kedvencem Nightcrawler támadása az árnyékdimenzióban).

A variációk számát tovább növeli, hogy – mutánsok lévén – karaktereink kombói a sebészen túl gyakran egyéb, a további támadások taktikáját jelentősen módosító utóhatásokkal is bírnak (ezeket az újszülöttek és a

gyengébb értelmi képességek kedvéért még feliratozták is a derék készítők). E hatások egyes alkalmazása az ellenfél precíz megszívatasához vezet és többnyire védekezési képtelenséget okoznak (lásd a juggles vagy a knockdown), de léteznek egész egyedi is, mint például Phoenix reflecting shieldje, amely az összes bekapott találat sebzését szépen visszaküldi a feladónak. Nem csoda, hogy mind a 24 szereplő saját stílusban küzd, természetesen a képregényből ismert képességeket lehetőség szerint maximálisan megjelenítve. Sajnos az erőviszonyok kiegyenlítését ezzel szemben nem sikerült tökéletesen megoldani, Cyclops, Wolverine, Blobs és Sentinel B egyértelműen földbe döngöli kollégáit.

A szembetűnő csorbát az AI szerencsére bőven kikoszorúli. A CPU itt szokatlanul kemény ellenfél, kiméletlenül kihasználja nuansznai hibáinkat is, és a legdurvább kombókat veti be. Ennek köszönhetően már a sztori-mód elején könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy ismételtelen csúnyán megszáttak, később pedig a nemzetközi helyzet egyre csak fokozódni fog. Viszont érdemes bevállalni – lévén itt nyithatjuk ki a játék elején lezárt hét karaktert, no meg a szereplőink újabb és újabb maskaráit.

A helyszíneket érdekes módon alkották meg: a pályák száma helyett elsősorban a környezet interaktivitására és monumentálisára helyezték a hangsúlyt. Bár mindössze

négy csatateret találhatunk, ezek – Dead or Alive-stílusban – többszintűek, egy-egy pályán öt szintet kapcsolódik egymáshoz. A harcmezőn a kerti padtól kezdve a parkoló autókig minden szétverhető, felrobbantható, esetleg telekinetikus képességű versenyzők (pl. Phoenix) színlelésekor olykor a másik fejéhez is vágható. Mindezzel együtt nem ártott volna – már csak a rend kedvéért is – még néhány pályát megalkotni.

Az ötletes megoldásokkal szemben (és a mozikon kívül) a grafika meglehetősen átlagos, hőseink és a tereptárgyak elég szögletesek, és az animáció sem mindig tökéletes. A háttéréről már nem is beszélve, például a vizes és környéke kifejezetten béna, de sajna az az igazi bökkenő, hogy tulajdonképpen ez a pálya nem is lóg ki a sorból. Az irányítás legalább elég egyszerű, a kamerakezelésért a készítők pedig egyenesen dicsőretet érdemelnének. A zenére sem lehet panaszunk, a stílushoz illő, dinamikus muzsikát választottak. Noha mindezek egyértelműen az X-men Next Dimension mellett szólnak – finoman fogalmazva – a Tekken-, vagy a Virtua Fighter-sorozat vezető pozíciót most sem forognak veszélyben. Talán majd a következő rész esetében, amelyre – tekintve a PSX-es előtörténetet – egész biztosan rövidesen sor kerül majd...

Lysergize  
golconda@skizoo.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Képregényhű karakterek és képességek</li> <li>■ Stílszerű zene</li> <li>■ Egyszerű irányítás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Tekken 4 Namco</li> <li>■ Dead or Alive 2 Hardcore Temco</li> <li>■ X-men: Next Dimension Activision</li> </ul>	<p>GRAFIKA <b>68</b></p> <p>HANG <b>78</b></p> <p>SZAVATOSSÁG <b>70</b></p>	<p><b>72</b></p>
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Szögletes tárgyak és karakterek</li> <li>■ Néha kissé darabos animáció</li> <li>■ Béna háttér, kevés pálya</li> </ul>	<p>2 játékos NTSC</p>	<p>WWW.UNIVERSEOFHEROES.COM</p>	





# YU-GI-OH!

## THE ETERNAL DUELIST SOUL

■ Zsugabubus

Kiadó/Fejlesztő: Konami

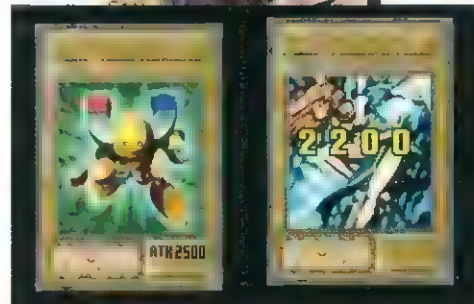
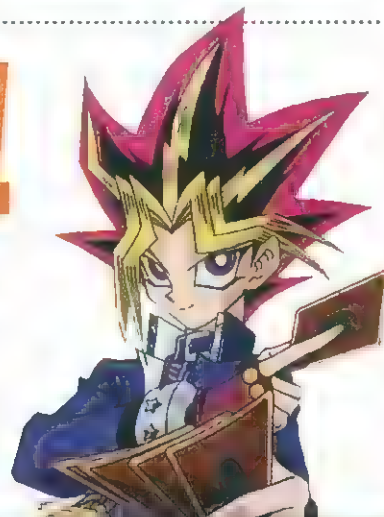
Noha életemben még csak nem is láttam Yu-Gi-Oh! kártyajátékot (ez afféle gyűjtögetős fantasy-kártya, mint a Magic: The Gathering, vagy a magyar HKK), mégis a rabjává váltam. Köszönhető ez a Konami új GBA-játékának, ami szerencsére nincs telezsúfolva időtá sztorielemezekkel, elborult karakterekkel – pusztán a taktikázásra épít.

Az előző – PSX-es – Yu-Gi-Oh! egyáltalán nem fogott meg: alapvetően ronda volt, mint a bűn, és ráadásul a szabályokat sem magyarázta el. Szerencsére itt minden másként van: a több, mint 820 kártya mindegyikét egy az egyben láthatjuk a képernyőn, a program bemutatja az alapokat, ellenfeleink pedig tanácsokat osztogatnak. A játék alapja a paklink, amelyben – nagy vonalakban – három különféle lap lehet: szörny, varázslat és csapda. Varázspontok és hasonlók nincsenek a játékokban, minden körönként mindössze egyszer van lehetőségünk, ami azt jelenti, hogy a megidézett szörnyekkel vigyünk be neki 8000 pontnyi sebzést. A gyengébb szörnyeket (elsőtől negyedik szintig) bármikor ki tudjuk rakni, ám erre körönként mindössze már két áldozatot kell bemutatnunk, ám ezek általában már meg is nyerik nekünk a partit. Az az ideális, ha a paklink 40-45 lapból áll ennek legalább fele legyen azonnal kitéhető lény, öt-hat egy áldozatot követelő, és két-három bőhóm nagy óriás. A szörnyeket megidézhetjük támadó-, vagy védekező állásban, aminek igen nagy a jelentősége. Amikor egy lény támad, akkor az mindenképpen az ATK (Attack, azaz támadás) értékét használja. Ha az áldozata szintén támadóállásban van, akkor az is az ATK értékével küzd: aki

nagyobb, az marad életben, a másik elpusztul (a plusz sebzést pedig a hulla gazdája kapja). Ha a megtámadott védekezik, akkor az ő DEF (DEFense, azaz védelem) értéke számít a harcban – azzal a megkötéssel, hogy ha ez a nagyobb, akkor a támadó nem pusztul el, csak a felesleg csordul át, és sebzí meg a támadó lény tulajdonosát. Így kell machinálnunk, egyre erősebb lényeket megidézve, azokat varázslatokkal védelmezve, erősítve kell elfogyasztanunk ellenfelünk életerejét. A csapdák az ellenfél lényeit megidézéskor pusztítják el, a varázslatok pedig általában aljas trükkök. Van, amikor húzhatunk még pár lapot, van feltámasztás (akár az ellenfél lényét is megszerezhetjük vele), bájolás, gyógyítás és rengeteg erősítés.

A győztes meccsek után öt lapos kiegészítő csomagokkal leszünk gazdagabbak, így fejleszthetjük paklinkat. A tévésorozattól rengeteg figura feltűnik, és mindegyik a saját ízlésének megfelelő lapokkal küzd: van, aki szinte csak lényeket használ, és van, aki mocskos varázslatokkal operál. A 800 lap garantálja, hogy hónapokig nem fogunk unatkozni, de a paklépítésnek sosincs vége. Noha olyan összetett kombókat nem tudunk kreálni, mint amik a MtG-ben lehetségesek, de a játék így is elég jó ahhoz, hogy – minden mást feledve – hosszú ideig csak vele foglalkozunk. (Egy végső tanács: a meccsek felgyorsítása érdekében a párunk kiválasztása után egészen a meccs konkrét kezdetéig tartsuk nyomva az L-t és az R-t!)

GRAFIKA	75	93
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	95	





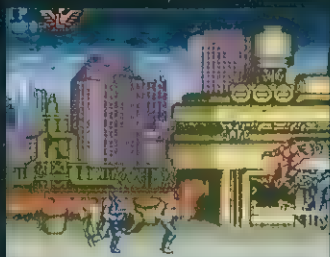
## ZSEBHÍREK

## ■ SUPER GBA?

Októberben érdekes hírek kezdtek terjedni az interneten. Egyre nagyobb, biztosabb információkkal rendelkező oldalak – és később olyan újságok is, mint az EGM vagy az Edge – számoltak be arról, hogy a Nintendo a közeli jövőben (akár 2003 tavaszán) kiadhat egy új verziót a GBA-ból. A híresztelések szerint a csak Super GBA-nak hívott szerkezetet kettővel több gomb lenne, a képernyője kihajtható volna, és természetesen háttérvilágított lenne. Szintén ezek a hírek számolnak be arról, hogy elemek helyett a mobiltelefonokhoz hasonlóan akkumulátorral működne. Szerintünk ez túl kora lenne – hiszen a GBA még két éve sincs a piacon, ráadásul minden előzetes számítást túlszárnyalnak az eladásai. Viszont lehet, hogy a 3-4 év múlva megjelenő Nintendo-konzollal egy időben egy új kézkonzol is kijön.

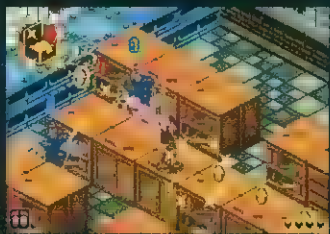
## ■ CONTRA ADVANCE

A Konami nem csak egy PS2-verziót készített ebből a régi programból – aminek az eredetijét szintén a magyar Appaloosa rakta össze – amiből a fent bemutatott Turok is sokat merített. Ez a SNES-es Contra 3 kicsit átdolgozott grafikájú átlrta lesz, természetesen ugyanolyan bődületes nehézséggel, mint amit 1992-ben érezhettünk. A legnagyobb pozitívumnak a két játékos számára rendelkezésre álló kooperatív-mód ígérkezik.



## ■ DISNEY'S TREASURE PLANET

A következő Disney-rajzfilm (bemutatója már nálunk is látható a mozikban) címét viselő GBA-játék nem a szokásos platform ugrabugra lesz. Úgy néz ki, hogy a Disney-nél kezdik felismerni, hogy a játékok nem csak ilyenek lehetnek... Persze azért ugrálni is kell, de az izometrikus nézet, és a kalandelemek nagy száma sok újdonsággal szolgálhat. Természetesen a kis alakváltó pamacs most is velünk lesz, ő segít majd az akadályok leküzdésében.



## ■ GRAND THEFT AUTO

Sokáig készült a GTA hordozható verziója, mégpedig úgy, hogy eddig egy képet sem adtak közzé. Most viszont a Rockstar bejelentette, hogy az eredeti projectet lefűjték, és egy másik csapat, az ismert Crawfish kapta meg a fejlesztési munkálatokat. Várhatóan ez azzal jár, hogy az eredeti helyett a Vice City-t kapjuk meg.

## DRIVER 2 ADVANCE

## ■ Gengszterek sofőrje

Kiadó: **Electronic Arts** Fejlesztő: **Electronic Arts**

Egyszerűen elképesztő, hogy a – számomra – ismeretlen Sennari mit ki nem hozott a kis Game Boyból! Bár a Driver 2-t sokan csalódásként élték meg a fantasztikus első rész után (túl sok újat tényleg nem hozott), ez senkit nem fog érdekelni, ha meglátja Chicago és Rio ismerős utcáit a kis képernyőn! Bár nyilván lettek volna könnyebb megoldások is, a fejlesztők egy 80%-ig háromdimenziós világot alkottak, mindössze a kocsik spríte-ok, azaz kétdimenziós alakok. A hatalmas metropoliszok minden zegét-zugát bejáráhatjuk, nem egy „nagy” konzolra készült játék megirigylhetné, hogy a gép képességeihez mérten mennyi mindent gyömöszöttek bele a programba. Az utcákon rengeteg kocsi gurul velünk együtt (volt olyan, amikor tizenegy autót számoltam össze!), és ami még jobb, bármelyiket elcsórhatjuk. Ehhez csak ki kell



szállnunk (R) és le kell csapnunk egy ártatlan áldozatra. A játékban 11 különböző autótípus van – a zsaruk verdáját ugyebár nem lehet megfújni, ezért marad tíz különböző vezethető járgány, ami nem semmi! Ráadásul a fejlesztők mindent megtettek, hogy a Driver-sorozatra (és egyáltalán: minden Reflections-játékra) jellemző remek fizikát átültessék ebbe a verzióba is, így minden kocsi más és más vezetési tulajdonságokkal bír. Az utközések néha igencsak látványosak, mindenféle alkatrészek repulnek, mi meg füstölve, lassan húzzuk el a belünket a tett színhelyéről. A történetet – amit meglehetősen átalakítottak – gyönyörű állóképek előtt pergő párbeszédek viszik előre.

A küldetések nagy részét a PSX-változatból emelték át (bár itt ugye csak két város van, ott meg négy volt), mindössze azok maradtak ki, ahol nagyokat kellett ugratni. A választék még így sem kiábrándító: vannak „taxizós” küldetéseink, van, amikor biztos távolból kell követni valakit, van, amikor időre kell elérni valahová, és persze olyan is, amikor szét kell zúzni valakit. Ráadásul a főmenüből elérhető Driving Games szekciónban különböző játékmódokra lehatunk: tucatnyi zsaru előtt kell menekülni, checkpointokon kell áthaladnunk, bőjáratat kell felloknunk. Persze arra is megvan a lehetőségünk, hogy kedvünkre vezessünk a városban, és ha sikerül másokat is rábeszélni a program megvételére, akkor akár négyen is játszhatunk, ráadásul sokkal többféle módon, mint az eredetiben! A zenék nagyszerűek, a menüben mindent külön-külön meghallgathatjuk, ráadásul a zsaruk digitalizált mondatokat vágnak a fejünkhez, ha a közelünkbe érnek. Persze, lehet panaszkodni, hogy az eredetiben a városok mennyivel változatosabbak voltak (szaggatott is rendszeren), de azért tartsuk észben – ez egy GBA-játék! Márpedig ebből a szempontból vizsgálva a dolgot, a Driver 2 élvezetes lett, és most már csak arra vagyok kíváncsi, hogy a GTA ilyen szinten lesz-e megírva...

GRAFIKA	81	85
HANG	81	
SZAVATOSSÁG	77	

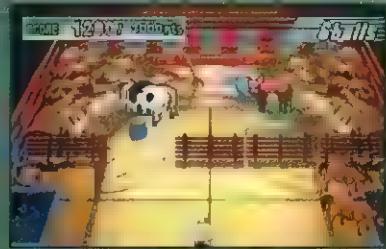
## VIRTUA TENNIS

## ■ Itt is lecsapott

Kiadó: **Sega/Team** Fejlesztő: **Altron**

Itt is lecsapott a megismeretlen, újabb, amikor a Super Nintendo nagy sikerű, mindenképp egyszerű Virtua Tennis GBA-változatát, hát meg amikor közölték, hogy akár négyen is játszhatunk vele: aláírások anno Dreamcaston! Az eredeti mű minden fontos játékmóddal, akcióval ugyan vannak szinte megegyező, de a háttérképek, a lenyeg azért akkor World Tour elnevezést viselő opciók, itt egy nő és egy férfi karaktert kell kitalálnunk, akik meglehetősen kezdők a tenisz világában. Minden tulajdonságuk (összesen egy tucatnyi van, mint szerve, lecsapás, erő, labdavezetés) egyes szintjeinél – így persze nem lesznek a háttérképek: képességeinket a nyolc miniatűrben urkoztathatjuk, és ezek mindegyike két-három terepen fejleszt minket. Ha sikerül elérni a kitűzött célt, akkor 10-20 pontot nyújtunk (minél magasabb szintre az adott miniatűr, annál több), ha nem, akkor is kapunk visszatérési pontot – azokat követjük el az adott képességekre. A miniatűrök már DC- és PS2-n is sok városi pályán szerezték, ráadásul itt kapunk néhány teljesítményt. A Burger Crisben például egy minél gyorsabban főzünk hamburgert, összeállítunk a padló elemek megőrzésével. A Tank Attackban egy teniszlabdát rakunk jóvá harci járművek kettő „öltöztetésünk”, az Egg Crashben pedig egy találatban kell teljesíteni a szélhajtást, hogy a bennük rejtőző állatok kihegyeskedjenek (erdőszerű módon emelkednek, sőt, egy kis szürke idegünk is szerzenekünk).

Ha a főmenüben felkapjuk a mutatót, akkor a játékokat a háttérképekben (mindegyikben mind pedig párosban). Az ellenfél egész jól játszik, de azért nem túl nehéz ellenfél, hiszen mindenek van a kezünkben. Ki a tankot nem érzi, ki a szélre adott labdát, és van, aki már szívrogással is két valtra lehet tekintni. Párosban a partnerünk viselkedését is befolyásolhatjuk (R), így alkalmazkodhatunk éppen aktuális ellenfeleinkhez. A játék során 128 apró emléket gyűjtünk össze, és a nagyjátékos modderek ellopásakor persze követőző lesz majd.



GRAFIKA	81	91
HANG	81	
SZAVATOSSÁG	81	



# SEGA MASHPACK

## Régi emlékek

Kiadó: **Sega/THQ** Fejlesztő: **Codefire**

Korábban Dreamcaston már kijött egy gyűjteményes csomag a Sega régi játékaiból, de most a kiadó úgy döntött, hogy a Game Boy-tulajdonosokat is megajándékozza vele. Három, eredetileg Sega MegaDrive-ra megjelent, a maga idejében sikeres programot szedtek össze és sűrítették fel egy kártyára.

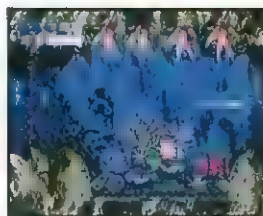
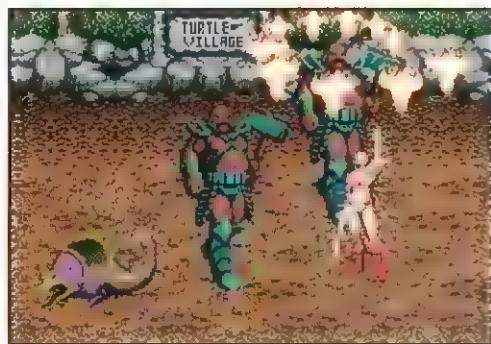
Az első a magyar Appaloosa által készített Ecco the Dolphin, ami egy remek kis akció-kaland program, és az Ecco nevű delfinnek kell segítenünk benne, hogy megtalálja családját. Összesen 28 pálya vár ránk – van, ahol egyszerűen csak el kell küzdenünk magunkat a kijáratig, máshol pedig az idővel is versenyeznünk kell. Vannak logikai feladatok, sok ugrálással járó szintek és persze főellenfelek is. Ecco két különleges mozgása a rohamozás, amivel ellenfeleinket kicsinálhatjuk vagy az úszkáló halakat elkapva visszatölthetjük életerőnket, valamint a szonár. Utóbbival feltérképezhetjük a környéket és beszélgethetünk a barátságos lényekkel. A mentést az eredetihez hasonlóan jelszóval oldották meg, viszont a MegaDrive-os csodaszép dallamokat kiszedték a programból. A második játék a Golden Axe. Igazi klasszis – játéktérben fantasztikus volt, viszont MegaDrive-on annál gyengébb. Itt ráadásul nincs is meg a kétjátékos kooperatív-mód, ami a legnagyobb pozitívuma volt a programnak. Három harcos (barbár, amazon, törpe) közül választhatunk, mindegyik egyedi fegyverekkel és



varázslatokkal rendelkezik. Az utóbbihoz szükséges manáitokat a kéksapkás törpékből rugdalhatjuk ki. A sima támadások mellett néha hátsókra pattanhatunk (gyíkok, sárkányok), és így tehetünk rendet. Sajnos a grafika önmagában is elég gyenge, a MegaDrive-osnál is sokkal rosszabb, a játéktérrel nem is beszélve...

A harmadik versenyző az időtlen Sonic Spinball – egy furcsa flipperjáték, ahol a golyót maga Sonic alakítja. Meglehetősen összetett pályákon kell elérnünk céljainkat, amihez általában titkos helyekre is el kell pattannunk (ha sik területre érkezünk, Sonic-kal mászkálhatunk is).

A fentiek közül kettő nagyszerű – volt, a GBA-ra való átirás előtt. Így sajnos nem nagyon csillognak: a Golden Axe-ot például nagyon elrontották, de az Eiconak sem kedvez a kis képernyő. Remélhetőleg a folytatások jobb lesznek...



GRAFIKA	11
HANG	12
SZAVATOSSÁG	11
<b>50</b>	

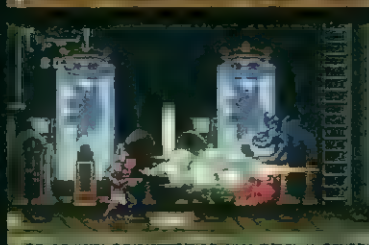
# TUROK EVOLUTION

## Ez tényleg fejlődött!

Kiadó: **Acclaim** Fejlesztő: **RFX**

Hár a nemrég (lásd MultiPlay! 2002. november) mindhatom nagy konzolra megjelent Turok Evolution meglehetősen csalódás volt a sorozat kedvelőinek, az Acclaim nem csüggedt és kiadta a GBA-változatot is. Mivel manapság már egyáltalán nem meglepő dolog egy FPS kézikonzolon, ezért azt hittük, hogy a Turok is ilyen formában kerül a kis gépre. Bizony, nagyot tévedtünk! A szépen megrajzolt intro után rögtön meglepett a játék, ugyanis két karakter közül lehetett választani. A megszokott Tal'Set mellett egy másik figura, bizonyos Djinn bőrébe is bebújhatunk. Ugyan ez nagy hatással nincs a játékmenetre, de azért kedves figyelmesség. Amikor kikerülünk az első pályára, mindenki meg fog lepődni (persze aki előbb ezt olvassa, az már nem), ugyanis a szokásos belső nézet helyett oldalról látjuk választott hőstünket. Igen, a Turok itt egy oldalra scrollozós játék, amolyan régi játéktérmi fajta (igencsak hasonlít a Metal Slug-, vagy a Contra-sorozatra). Megyünk jobbra, és az előttünk/mögöttünk/felettünk/altalunk ellenfeleket kell leküzdenünk. Alapból csak a balhánk illetve egy pisztoly van nálunk, de később rengeteg más pusztító eszközt felvehetünk, a gépfegyvertől a lángszóróig. Az én kedvencem a shotgun, ami fényekkel erősebb lett, mint a „nagyokra” készült játékokban, ráadásul használata igen szép effekttel is jár. Az L és R gombokkal egy segítőt is megidézhetünk, aki a nagyon mély trütyiből is ki tud minket szedni. Ellenfeleink – általában katonák, de keményebb ellenfélként egyre többször jönnek dinók – hatalmas áradatban érkeznek, és egy percre sem lesz nyugtunk fölülük. Emiatt a játék piszkos nehéz lett, de ennek ellenére nem (nagyon) idegesítő, ha sokadszorra kell újakezdenünk egy szintet. Sajnos a mentést jelszóval oldották meg, aminek nem nagyon örültem.

A GBA-s Turok nagyon pofás játék lett, a hűs színt mindagykéhez más és más háttér tartozik: nagyváros, dzsungel, sivatag – és minden, amit csak el tudunk képzelni. Minden negyedik szinten föllépcső vár ránk, amit nem a szokásos módszerrel, hanem amolyan Silent Scope-szerűen kell kinyitni, azaz a célkeresztet mozgathatjuk – pompás ötlet!



GRAFIKA	11
HANG	11
SZAVATOSSÁG	11
<b>86</b>	

## ZSEBHIKES

### REIGN OF FIRE

A Reign of Fire GBA-n kicsit más lesz, mint a fejlettebb gépeken, itt ugyanis egy Cannon Fodder-szerű (emlékszik rá valaki?) aranyos lövöldözős programot kapunk. Egy méretes, kemény fegyverekkel bíró csapatot kell a sárkányok ellen vezetnünk, és megakadályozni őket az életerőnk – búzáföldek, házak stb. – elpusztításában. Rengeteg különféle szörnyrel akadhatsz össze, és néhány küldetésben még irányíthatjuk is őket.



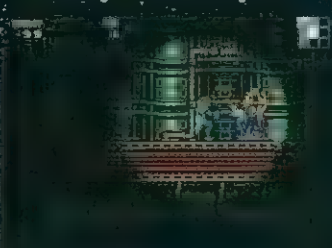
### SHREK: HASSLE AT THE CASTLE

Bár Shrek főszereplésével jó játék még nem született, a THQ most ezt ígéri. A képek alapján egy igen szép grafikájú verekedős (nem Tekken, hanem Double Dragon-féle) programot kapunk, ahol mind az ográval, mind Szamárral, mind pedig Fionával pusztíthatunk. Az ellenfelek jönnek minden irányból, mi pedig jól lecsapjuk őket – egyszerű, nem? Lesz egy szint, ahol a cél a madár szétlőrésa lesz.



### METROID FUSION

Amerikában nemrég jelent meg a Metroid Prime GC-re, és vele együtt a Fusion GBA-ra. Hozzánk várhatóan csak jövő tavasszal érkezik meg a fantasztikusnak ígérkező duó. A GBA-változat az régi SNES-es Super Metroidra hasonlít, a mutálódott Samus oldalnézetből irányítjuk, így kell vele a – csak X-nek nevezett – parazitákat elpusztítani. A grafika közepesnek ígérkezik, de a játékmélet valószínűleg most is elsőrangú lesz.





# DISNEY'S MAGICAL QUEST STARRING MICKEY AND MINNIE

■ Hiányzik a mágia

Kiadó: Nintendo Fejlesztő: Capcom

A Magical Quest nem egy új játék, hiszen eredetileg SNES-re „ott ki. Most valószínűleg azért szedte elő a Nintendo, hogy a GC-re kiadott Miki: egeres játékokat hirdesse – így talán többen veszik meg azt is. Egyébként a két játék képes együttműködni: ha összekötjük a GBA-t és a GC-t, akkor az itt vásárolt dolgokat feltölthetjük a „nagy testvérhez”. A Capcom által fejlesztett Magical Quest egyébként egy egyszerű platformjáték, ráadásul a rövidebb fajtából. A rendkívül kidolgozott és csavaros háttértörténet szerint Mikiék egy réten labdáznak, és mikor a játszódószköz elgurul, Pluto veti magát utána. Goofy ugyan felajánlja, hogy a kutya után megy, de hősünk nem néz ki ennyit barátiból: és úgy dönt, ő megy hűséges társa után. Egy furcsa világba kerül, mindenféle agresszív lény köze, de szerencséjére hamarosan összefut egy varázslóval, aki elmeséli neki, hogy ezt a világot a rendkívül gonosz Pete Császár (mármint „Pit”) a kutya, nem pedig valami szörnyű utódsejt) kormányozza, diktatorikus eszközökkel. Egy, csak egy egér van talpon a vidéken – nekünk kell tehát helyretenni a Plutót elfogó

csaszit, ami azt jelenti, hogy át kell jutnunk a program hat pályára. Ez ugyan kevesnek hangzik, de nincs de, ez tényleg borzalmasan kevés. Nem tudom, hogy mikor jönnek rá a kiadók, hogy a két óra (ha valaki kivételesen koncentrált, akkor még egy óra alá is mehet) alatt végigjátszható programokkal rendesen kiszárnak a vásárlóikkal. Mikiéger alapból tud ugrani: és ha az ellenfelek fején landolunk, akkor kis időre kikapjuk őket. A B gombbal megfoghatjuk a pályán szétszort tárgyakat (a gyümölcsöket, vagy köveket), ezekkel lehet dobálózni. Mútan találkoztunk a mágussal, a pályákon feltűnnek olyan aranydobozok, amelyekből egy kanka lóg ki – ezt meghúzával rengeteg táppal, élelérő, pont, pénz) leszünk gazdagabbak.

Utunk során találhatunk három ruhát, varázslóként energiát lehetünk ki, tűzoltóként vizet locsolhatunk, míg hegymászógúnyában csákyát használhatunk. Ezek ugyan kicsit feldobják a játékmenetet, de sajnós ezeken felül nem sok emlétesre méltó esemény történik. A grafika közepes, a zene átlagos – és az a két órás játékidő még mindig csúpi a szemem!



GRAFIKA

HANG

SZAVATOSSÁG

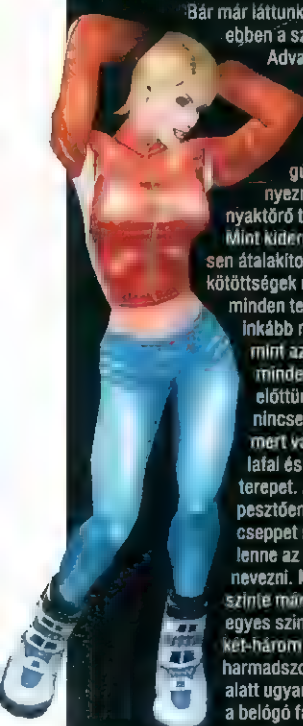
58



# SSX TRICKY

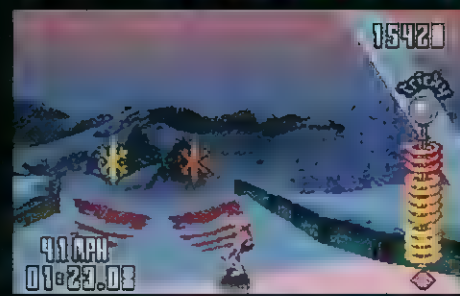
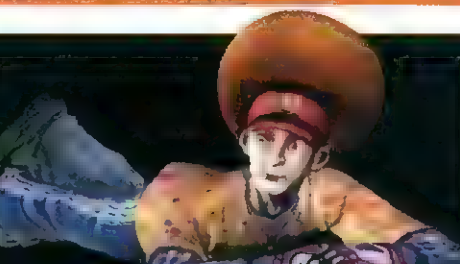
■ Gyere ki a hóra!

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: Visual Impact



Bár már láttunk néhány csodát (például ebben a számban a Driver 2 Advance-ot), mégsem tudtam elképzelni, hogy az SSX Tricky-t hogyan illették át Game Boy Advance-ra. Elvégre elképesztő nagyságú helyszíneken kellett versenyeznünk, kilométeres esésekkel, nyaktörő tempóval. Mint kiderült, az eredetit meglehetősen átalakították, ami jórészt a grafikai kötöttségek miatt volt szükséges. Ugyan minden teljesen 3D-s, mégis sokkal inkább meg van kötve a kezünk, mint az eredeti verzióban volt. Itt mindenhol egy szűk útvonal áll előttünk, nincsenek mellékutak, nincsenek kiszélesedő részek, mert valami – a legtöbbszor sziklák és kerítés – mindig lezárja a terepet. A képráfrésztés ugyan elképesztően gyors, és a tereptárgyak cseppet sem rosszazak, mégis túlzás lenne az SSX Tricky-t szép játéknak nevezni. Mégpedig azért, mert valami szintje már idegesítően ismétlődőek az egyes szintek. Mindenhol ugyanazt a két-három dolgot látjuk, és amikor már harmadszor vesszük be egy lecsúszás alatt ugyanazt a kanyart, ugyanazzal a belógó faággal, akkor már ideges

lesz az emberfia. A karakterek egyébként nagyon szépen mozognak – a sajtóközlemény szerint a PS2-es rész idevonatkozó elemeit használták fel, ami persze nyilvánvaló túlzás –, de semmi baj nincs velük. Sajnos ahol az SSX Tricky igazán előszük, az a kezelés. Persze, a GBA-n nincsenek analóg karok, és nyolc-tíz felhasználható gomb, de azért ennél többet vártam volna. Az eredeti program hatalmas trükk-kínálatából mindössze nyolc (!) vészelte át a GBA-kezelést, ezeket kombinálhatjuk a forgásokkal és pördülésekkel. Természetesen az über-trükkök is megvannak, ezek nélkül ugyanis elég lenne csupán Trickynek nevezni a programot. Sajnos ezeket meglehetősen nehéz előadni, az egész mércét (a képernyő jobb oldalán található) fel kell tölteni (ezt trükközéssel tehetjük meg). Minél több pontot ér az adott mozdulat, annál gyorsabban tölti fel a mércét – ha ez megtelt, akkor adhatjuk elő az elképesztően látványos mozdulatokat. Az eredeti játékból tíz pálya található meg, de ezek legfeljebb nevében hasonlítanak a példaképre. Itt minden egyes helyszínek más és más volt a hangulata, a környezete, míg itt csak az a pár tereptárgy változik (esetleg a kanyarok ritmusa). A versenyzők közül tizenketten teszik tisztelőtük, ám kezdetben csak ketten választhatóak. A löbblőket a bajnokságban elért aranyérmekkel nyithatjuk meg, akiknek egyre jobb tulajdonságaik vannak – fejlődni ugyanis itt nem lehet. A program még meglehetősen nehéz is, ezen kívül többjátékos-mód sincs benne, pedig cseppet sem ártott volna. A zenék ugyan nagyon jó minőségűek, de ez azért nem menti meg a programot – például a Tony Hawk trükkrendszerével felruházva sokkal magasabb százalékokat kapott volna.



GRAFIKA

HANG

SZAVATOSSÁG

71



# MULTI PLAY! JÁTÉKSHOW!



SZERETETTEL MEGHÍVJUK A  
**MULTIPLAY!** MINDEN KEDVES OLVASÓJÁT

**2002. NOVEMBER 30-ÁN  
(SZOMBATON) 10 ÓRÁTÓL**

**KEZDŐDŐ JÁTÉKSHOWNKRA,  
MELYNEK HELYSZÍNE A**

**MOM SZABADIDŐ PARK  
(BUDAPEST, XII. KERÜLET, A BAH-CSOMÓPONTNÁL)**

A PROGRAMDÓL:

- EGÉSZ NAPOS JÁTÉK A LEGFRISSEBB PS2-, XBOX- ÉS GAMECUBE-JÁTÉKOKKAL
- BAJNOKSÁGOK MINDHÁROM GÉPTÍPUSRA, ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKSEL  
(A BAJNOKOK EGY-EGY PLAYSTATION2-T, XBOX-OT ÉS GAMECUBE-OT  
LESZNEK KÉNYTELENEK HAZAVINNI!)
- A SONY KARÁCSONYI PS2-KÍNÁLATÁNAK BEMUTATÓJA

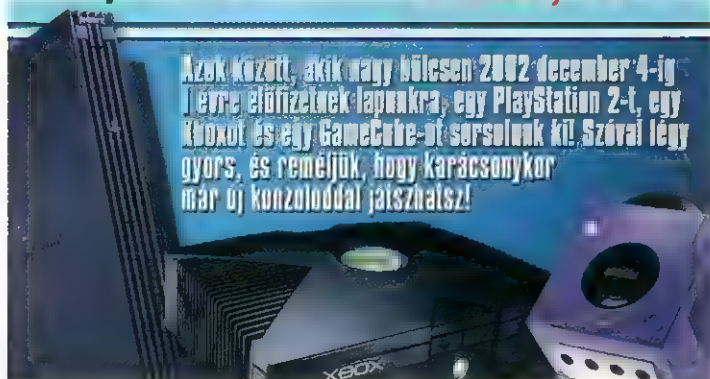
BELÉPŐ TERMÉSZETESEN NINCΣ, A NEVEZÉSI DÍJ PEDIG EZ A MULTIPLAY!,  
AMIT A KEZEDBEN TARTASZ. (KÉRJÜK HOZD MAGADDAL!)

**MINDENKIT SZERETETTEL VÁRUNK!**

# MULTI PLAY! ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

1 évre	12.550,- Ft
1/2 évre	6.275,- Ft
1/4 évre	3.300,- Ft

Azok között, akik nagy bülsen 2002. december 4-ig  
1 évre előfizetnek lapunkra, egy PlayStation 2-t, egy  
Xboxot és egy GameCube-t sorsolunk ki! Szóval légy  
gyors, és reméljük, hogy Karácsonykor  
már új konzolloddal játszatsz!

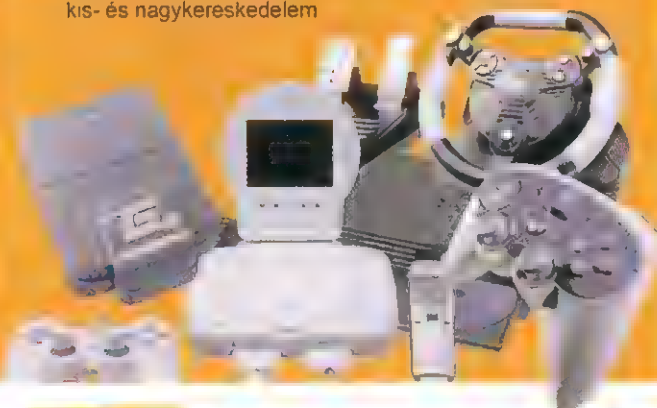


PlayStation

## konzolshop

Magyarország legnagyobb  
konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem



**SONY PS2 8MB AKCIÓ!**  
**8.499 Ft**

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: 06-20-426-7992 [www.konzolshop.hu](http://www.konzolshop.hu)

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!  
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod  
(csak hozd és egy órán belül már viszed is!)



## HÍREK

### TRAILEREK

DEVIL MAY CRY 2 ..... (PS2)  
 RESIDENT EVIL 0 ..... (GC)  
 STARGATE: GHOST ..... (PS2, XBOX, GC)  
 ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER ..... (PS2)  
 BREATH OF FIRE 5 ..... (PS2)  
 LEGEND OF ZELDA ..... (GC)  
 MALICE ..... (PS2, XBOX)  
 RED DEAD REVOLVER ..... (PS2)  
 STAN FOX ADVENTURES ..... (GC)  
 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY ..... (PS2)  
 STARKY & HUTCH ..... (PS2)  
 JAMES CAMERON'S DARK ANGEL ..... (PS2, XBOX)  
 DIE HARD: VENDETTA ..... (GC)  
 GHOST MASTER ..... (PS2, XBOX, GC)  
 VEXX ..... (PS2, XBOX, GC)  
 DLT JAM VENDETTA ..... (PS2, GC)  
 SOUL CALIBUR 2 ..... (PS2, XBOX, GC)  
 INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB ..... (PS2, XBOX)

### TESZTEK

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE ..... (PS2)  
 SUPER MARIO SUNSHINE ..... (GC)  
 HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN ..... (PS2)  
 COLIN MCRAE RALLY 3.0 ..... (PS2)  
 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 ..... (PS2, XBOX)

### CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

### EXTRA

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2-INTERJÚ  
 SONY ÉV VÉGI VÁLOGATÁS  
 ELECTRONIC ARTS ÉV VÉGI VÁLOGATÁS  
 PS2-, ÉS XBOX-REKLÁMOK  
 BMX XXX-TRAILER

# MULTI PLAY!

## 2002/3. DECEMBER

### MULTIPLAY! DVD 2002/3

TESZT	TESZT	TESZT	TRAILER	EXTRA



# PS Team precasting kérdőív

1. Név: .....
2. Cím: .....
3. Telefonszám: .....
4. Mobiltelefonszám: .....
5. E-mail cím: .....
6. Életkor: 14 .....
7. Mi a végzettséged? Általános iskola .....
8. Mi a foglalkozásod? - .....
9. Milyen nyelv(ek)en beszélsz és milyen szinten? Angol .....
10. Mivel töltöd szívesen szabadidődöt, mik a hobbijaid? .....
11. Milyen géppel/gépekkel rendelkezel? .....
12. Mikor fertőződött meg a játékok világa által, milyen géptípusokkal ismerkedtél meg? (ereshetted bővebb lére is, sztorikkal fűszerezve) .....

13. Milyen típusú játékokat kedvelsz? .....
14. Mi a kedvenc játékod? .....
15. Milyen játékban vagy jó? .....
16. Milyen játékban elért eredményre vagy büszke? (egy játékkal töltött idő, végigjátszás, konkrét eredmény, stb) .....
17. Honnan tájékozódasz a játékok világáról (konkrét példákkal, forrásokkal)? .....
18. Duke Nukem vagy Lara Croft (fejtsd ki miért)? .....
19. Quake vagy Tetris (fejtsd ki miért)? .....

A kérdőívet a következő címre küldd vissza:

TOF Productions, Budapest 1525 Pf.112.  
A borítékra írd rá PlayStation@Team !!!

(Ha valamelyik választ bővebben is kifejtenéd, nyugodtan mellékelheted.)

## KONZOL és HÁZIMOZI egy helyen!



### Gyere el, és próbáld ki a legújabb Xbox- és Gamecube játékokat!

Xbox- és GameCube-kiegészítők (kontrollerek, kormányok, videókábelek stb.) teljes választéka, raktárról!

### GAMECUBE akció karácsonyig, csak 49.900 forint!

Üzletünk és házimozi bemutatótermünk címe:  
1133 Hegedűs Gy. u. 63. Tel: 06-1-239-6761  
Web: [http:// www.xms.hu](http://www.xms.hu)





# RESET

## Ennek a számnak vége...

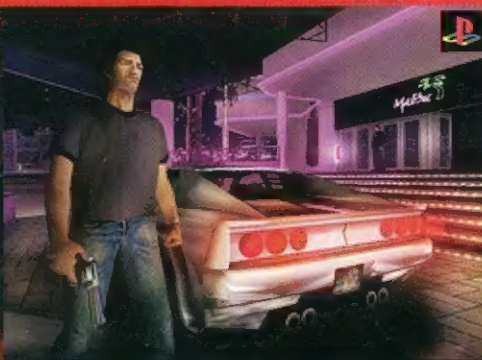
### ...de hamarosan jön a következő, ami

# 2002. december 13-án jelenik meg.

## Következő számunk tartalmából:



**RED FACTION 2**



**GRAND THEFT AUTO 3:  
VICE CITY**



**SLY COOPER  
& THIEVIUS RACCOONUS**



**DEATHROW**



**WORLD RALLY  
CHAMPIONSHIP 2 EXTREME**



**ETERNAL DARKNESS**

# MULTI PLAY! IMPRESSZUM

#### Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Kiss László  
Szerkesztő: Vári Zoltán  
Szerkesztő: Bényi László  
Szerkesztő: Kozma Zoltán  
Grafikai tervezés és tördelés:  
Varga Balázs és Müller Mihály  
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

#### A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: 350-8179  
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

#### Kiadó:

Kiadja a G.F.H Kft.

#### A kiadásért felel:

a kiadó ügyvezetője

Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével  
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi  
Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter  
Titkárság: Horváth Mónika  
Tel./fax: 350-8004

#### Hirdetéstfelvétel:

IPMA-Service Kft.

Üzletkötő: Szakács Gábor

Mobil: (06) 309-590-540

Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

#### Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

#### Terjesztés:

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a  
Magyar Lapterjesztő Rt.  
regionális részvénytársaságai.

#### Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó

Mura Eszter

Kerbolt Pál

telefon: (36-1) 349-4768

terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

#### Előfizethető megrendelőlevélben:

IPMA-Service Kft.

Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

#### Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 6275 Ft,  
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél  
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,  
levélcím: HELIR, Budapest 1900),  
átutalással a HELIR 11991102-02102799  
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül  
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés  
és Elektronikus Posta Igazgatóság  
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,  
vidéken a postahivatalokban.

#### Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása,  
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag  
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szaba-  
dalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.



*Kellemes Karácsonyi  
ünnepeket és boldog  
új évet!*

# CD, MC, DVD gyártás biztos alapokon

**CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem**

**VTCD VIDEOTON**  
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: [info@vtcd.hu](mailto:info@vtcd.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)





Középfölde a pusztulás peremén áll.

Közös a küzdelem. Vagy közös a bukás.



Indulj csatába mint Aragorn, Legolas vagy Gimli – mindhárom karakter egyedi harci stílussal és fejlődési úttal rendelkezik.

Pusztítsd el Sauron gonosz teremtményeit, a trollokat és Uruk-Hai-okat, Mória bányáitól a Helm-szurdokig.

Kalandjaid során exkluzív színészi interjúkkal, a Két Torony filmrészleteivel és a Gyűrű Szövetségének eredeti filmzenéjével is találkozhatasz.



uk.ea.com

lordoftherings.ea.com

THE  
LORD OF THE RINGS  
THE TWO TOWERS

Megjelenés: 2002. november eleje  
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimedia Kft.-nél:  
1077 Budapest, Wesselenyi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | [www.ecobit.info](http://www.ecobit.info) | [sales@ecobit.hu](mailto:sales@ecobit.hu)

A FILMTRILÓGIA HIVATALOS JÁTÉKA



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA



Challenge Everything